



9/93

# AMIGA

## JOKER

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

DM 7,-

str 7,-/GS 56,-/Lit 6900,-/Hf 9,50/DR 1200,- Nr. 9 August/September 1993

**DIE BÄRENSTARKE  
SOMMER-DOPPEL  
AUSGABE**

**SYNDICATE**

**LOTHAR MATTHÄUS**

**ISHAR 2**

**AIRBUS  
USA-EDITION**

**MORPH**

**VOLLE MARKTÜBERSICHT**

**ALLE NEUEN  
COMPILATIONS**

**VOLL NACHGEHAKT**

**WER BRINGT DIE  
BUGS INS SPIEL?**

**VOLLER DURCHBLICK**

**AUFBAU-WORKSHOP  
FÜR DELUXE PAINT**

**VOLL ABGEZOCKT?**

**PRODUCT-PLACEMENT  
AM COMPUTER**



**KNOW HOW**  
TIPS • CHEATS  
WAR IN  
GOALL  
ARABIAN NIGHTS  
FLASHBACK  
HANNIBAL  
U.V.A.  
LOSUNGEN  
THE GULF  
NICKY 2



# DAS FUßBALL-EREIGNIS '93!

## Lothar Matthäus

### DIE INTERAKTIVE FUßBALLSIMULATION

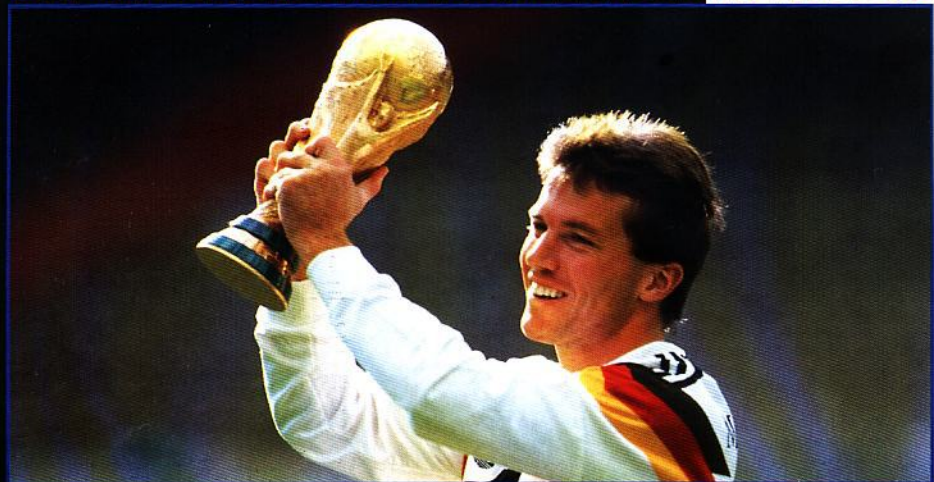


Foto Matthäus © LIEDE/KICKER SPORTMAGAZIN

*Faszinierende Fußball-Action und atemberaubende Torszenen mit Lothar Matthäus. In einem Spiel, das nicht nur durch ein kinderleichtes Gameplay besticht, sondern auch in bezug auf eine noch nicht dagewesene Vielzahl an unterschiedlichsten Features keine Wünsche offen läßt:*

- \*Wechselnde Windrichtung und Windgeschwindigkeit.
- \*Unterschiedliche Platzverhältnisse, wie naß oder schlammig.
- \*18 Mannschaften nach dem Vorbild der Bundesligasaison 93/94 zur Auswahl.
- \*Frei wählbarer Blickwinkel zwischen Vogelperspektive und Seitenansicht.
- \*Verschieden vorgegebene und eigendefinierbare Spieltaktiken.
- \*Flüssig animierte Bewegungen der Spieler in höchster Detailgenauigkeit.
- \*Echte Stadionatmosphäre durch realistische Soundkulisse.
- \*Ausspielung des Europapokals mit allen internationalen Mannschaften.
- \*10 frei wählbare Schwierigkeitsgrade vom blutigen Anfänger bis zum ausgebufften Profispieler.
- \*Zeitlupenfunktion und Wiederholmöglichkeit von Spielsequenzen und Torschüssen aus verschiedenen Blickwinkeln mit eingebauter Kamera.

Gegen Einsendung von 5 DM schicken wir Ihnen gerne eine "Lothar Matthäus - D.I.F."- Demodiskette für Ihren Amiga zu. Bitte anfordern bei: Bomico GmbH, Stichwort "Lothar Matthäus", Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach.



Für PC und  
Amiga



Erhältlich ab  
Ende August

**BOMICO**

ENTERTAINMENT SOFTWARE

Spiele von Bomico sind überall dort erhältlich, wo es Spielesoftware zu kaufen gibt!



# Wer zahlt, gewinnt!

## EDITORIAL

Mag die Überschrift normalerweise auch das Motto korrupter Boxkampfveranstalter sein, in unserem Fall hat sie natürlich nichts mit Schiebung zu tun. Das heißt, in gewissem Sinne doch: Wer bislang von unserem kostenlosen Kleinanzeigen-Service Gebrauch machte, mußte aufgrund der erklecklichen Wartezeiten das angepeilte Geschäft oft monatelang hinausSCHIEBEN — damit ist jetzt hoffentlich Schluß, denn ab sofort darf geblecht werden!

Es „darf“ geblecht werden? Genau, die Neuerung verdankt Ihr nämlich einem in Leserbriefen vielfach geäußerten Wunsch Eurerseits und nicht etwa meiner sprichwörtlichen Geldgier. Ganz im Gegenteil, lange habe ich mich gestraußt, auf die liebgewonnene Tradition von Gratis-Kleinanzeigen zu verzichten, man hat ja so seine sozialen Anwendungen. Doch langsam aber sicher ist die Argumentation der Gegenseite auch durch die Strohschicht in meinem Kopf gesickert: Wenn pro privater Kleinanzeige (wie andersorts seit eh und je üblich) ein Fünfer zu löhnen ist, werden es sich wohl viele zweimal überlegen, ob sie den wertvollen Platz weiterhin mit teilweise gänzlich überflüssigen Annoncen vollschrotten wollen. Damit entsteht Raum für all jene mit einem dringlichen

Anliegen, außerdem sind die Wartefristen einfach ausgeföhrt — oft hatte sich die Sache längst erledigt, bis die Anzeige veröffentlicht werden konnte! Durchs Zahlen gewinnen hier also mal wirklich alle: Käufer, Verkäufer, Kontaktsuchende und nicht zuletzt die Joker-Kasse...

Der Schlußstrich wurde naheliegenderweise mit dieser Ausgabe gezogen, ab dem kommenden Heft erwartet Euch daher ein garantiert hochaktueller Kleinanzeigenmarkt. Daß somit ein paar Inserenten umsonst gewartet haben, ist traurig, aber leider unumgänglich. Denn in diesem Zusammenhang kommen uns die neuen Postleitzahlen ausnahmsweise entgegen, sind die älteren „Kleinis“ doch bis dato auch in diesem Punkt überholt. Tja, dann wünsche ich Euch mal das ungewohnte Hochgefühl, für etwas gerne und freiwillig zu bezahlen, sowie jede Menge Spaß mit der letzten Doppelausgabe des Jahres,

AG6135529U6

ECHTE FÜNFER  
statt  
FALSCHER FÜFFZIGER

Deutsche Bundesbank  
Damen, Geldwechsler  
Frankfurt am Main  
2. Januar 1990



FÜNFZIG DEUTSCHE MARK

Euer Michael





## SYNDICATE

**STRATEGIE & ABENTEUER** sind die Zutaten von „Syndicate“ und „Ishar 2“ — trotzdem könnten die beiden Games kaum unterschiedlicher sein! Meuchelmörder und Rollenspieler melden sich bitte auf den  
**Seiten 20 und 30**

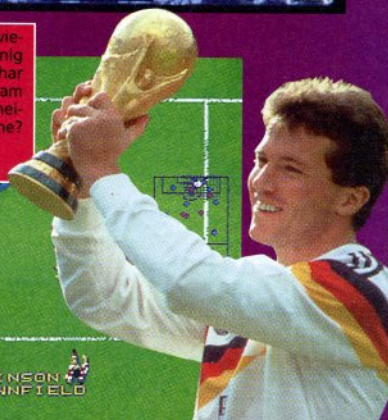


## MORPH

**DA BISTE PLATT...** wenn es auf den Amiga-Plattformen mal wieder tüchtig rund geht! Dieser Tage hüpfen das abgedrehte „Morph“, die gesponserten „Global Gladiators“ und der fortgesetzte „Nicky 2“ aus den Startlöchern — seid dabei und springt schnell auf die  
**Seiten 16, 34 und 78**

**KÖNIG FUSSBALL** regiert wieder, wenn der deutsche König des Fußballs reagiert — „Lothar Matthäus“ gibt sein Debut am Screen! Gebührt dem Weltmeister nun auch die Digi-Krone? Steht alles auf den  
**Seiten 14/15**

## LOTHAR MATTHÄUS



Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Borgis Branchengeflüster	8
Newsflash:	
<b>Neues von Core Design</b>	10
<b>Neues von Grandslam</b>	11
<b>CES Chicago '93</b>	12
Mailbox	22
Up & Down	38
Crack	40
PD-Box	42
Preisausschreiben:	
<b>MicroProse Summer Surprise</b>	45
Ruhmeshalle	48
Brork-Comic	48
Demo-Galerie	50
Special:	
<b>Wer bringt die Bugs ins Spiel?</b>	54
Know How	57
Know How Index	72
Joker-Index	74
Aktion Leser-Test:	
<b>Das Schwarze Auge</b>	82
Preisausschreiben:	
<b>Die Comic Competition</b>	83
Joker-Galerie	84
Impressum	86
Krieger-Comic	86
Interview:	
<b>Was macht eigentlich Team 17?</b>	88
Joker-Comic	90
Klassiker:	
<b>Mercenary</b>	97
Special:	
<b>Alle neuen Compilations</b>	99
Die Budget-Bühne	102
Special:	
<b>Product placement am Computer</b>	104
Seitenhiebe	107
Kicker-Cup	108
Computer-ABC	110
Kleinanzeigen	111
User-Club:	
<b>Aufbau-Workshop: Deluxe-Paint</b>	118
Stromausfall:	
<b>Mampf!</b>	120
<b>Shadowrun 2</b>	121
Coin Op	122
Joker-Shop	124
Vorschau	126
Insertenten	126
Bezugsquellen	126



## Abenteuer

Ishtar 2	30
Odyssee	92
Worlds of Legend	94
<b>Action</b>	
Animation Classics Pack	99
Global Gladiators	34
Nicky 2	78

## Brettspielumsetzungen

Brain Challenge	93
Monopoly	18

## Geschicklichkeit

Game-Machine	100
James Pond 2 für A1200	80
Morph	16
Triple Action III	101
Triple Action IV	101

## Simulation

A320 Airbus — USA-Edition	75
Delivery Agent	36
War in the Gulf	32

## Sport

Championship Manager '93	76
Lothar Matthäus	14
Sports Top Ten	101
Treble Champions 2	76

## Strategie

A-Train Const. Set	96
Ballistic Diplomacy	92
Campaign: North Africa to Northern Europe	96
Fill'em	34
Napoleonis	100
Syndicate	20
Tautrix	94

## Verschiedenes

Arcade-Spiele	122
Brettspiele	120
Budget-Spiele	102
Der Allzweck-Koffer	99
Der Fun-Koffer	99
Der Hit-Koffer	100
Mega Collection	100
Mixed Collection	100
PD-Games	42
Space Legends	101
Triple Action I	100
Triple Action II	100
Triple Action V	100



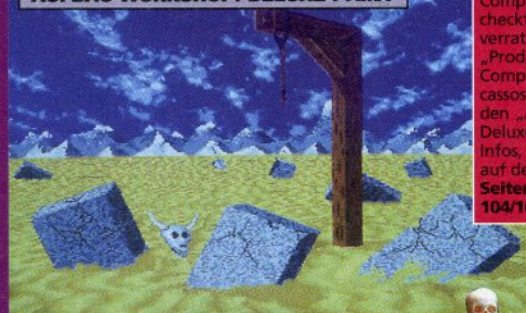
**ABFLUG!** Jetzt hebt Thalions Luft-Brummi zum zweiten Mal ab, diesmal unter dem Namen: „A320 Airbus — USA-Edition“. Was ist neu in der Kanzel? Solit ihr erfahren, rollt einfach zur Test-Startbahn auf  
**Seite 75**

**AUSGEFRAGT** haben wir verschiedene Hersteller zu einem besonders heiklen Thema, nämlich: „Wer bringt die Bugs ins Spiel?“ Für internationales Flair sorgt dann unser großes Interview unter dem Motto „Was macht eigentlich Team 177“. Viele Fragen und noch mehr Antworten auf den  
**Seiten 54/55 und 88/89**



**WER BRINGT DIE BUGS INS SPIEL?**

## AUFBAU-WORKSHOP: DELUXE PAINT



**GANZ SPEZIELL** für die Sparefrohs unter Euch haben wir „Alle neuen Compilations“ abgecheckt; Werbehassern verraten wir alles über „Product placement am Computer“, und Digi-Picassos dürfen sich über den „Aufbau-Workshop: Deluxe Paint“ freuen! Infos, Facts und Bilder auf den  
**Seiten 99 bis 102, 104/105 sowie 118/119**

**VIEL GLÜCK** wünschen wir Euch für die beiden tollen Preisausschreiben in dieser Ausgabe — es lohnt sich! Oder wollt ihr etwa keinen nagelneuen A1200 gewinnen? Oder ein echtes Skelett in Originalgröße? Oder eine Schatztruhe voller Münzen? Das alles und noch viel mehr wartet auf den  
**Seiten 45 und 83**

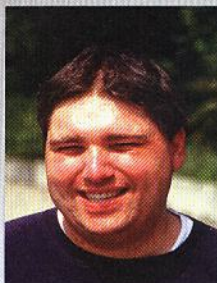


**MASSENWEISE SUPERPREISE**



# BETRIEBSGEHEIMNIS

Aller guten Dinge sind drei — deshalb stellen wir Euch heute den dritten Mann der kleinen, aber feinen Mannschaft von Proberedakteuren vor, die seit diesem Sommer unser Chaoten-Team verstärkt: Michael Schnelle!



?: Michael, was antwortest du, wenn du vor Gericht nach deinen persönlichen Daten befragt wirst?

M: Schnelle Michael, 28 Jahre, aus Hagen in Westfalen und seit 1978 Computere-freak!

?: 1978 waren Comps aber noch sehr exotisch, was ist denn damals passiert?

M: Da begegnete ich meinem Schicksal in Form eines Automaten mit „Space Invaders“. Neben „PacMan“ war das zugleich eines meiner ersten Lieblingsspiele.

?: Gute, alte Steinzeit! Und wie sieht's mit etwas aktuel-

leren Favoriten aus, du Dinosauro?

M: Zwischenzeitlich mag ich vor allem Strategical und Simulationen wie „Civilization“ oder „Red Baron“, aber auch in „Sim City“ könnten wir uns ohne weiteres über den Weg laufen.

?: Und auf welchem Rechner würde das wahrscheinlich passieren?

M: Das ist schwer zu sagen, weil ich mich privat auf allen möglichen Computern und

Konsolen austobe — vom Atari VCS 2600 über 64er, Amiga 500, PC und Mega Drive bis zum Super Nintendo!

?: Du gehörst zu diesen Millionären, die nur aus innerer Berufung arbeiten gehen? Wenn das mal Michael erfährt!

M: Quatsch, ich schlage halt öfters mal bei gebrauchten Geräten zu — was übrigens auch für den VW Golf gilt, den ich in meiner Freizeit hege und pflege.

?: Bei der Klapperkiste dürfte nicht mehr viel Zeit für andere Hobbies übrigbleiben...

M: Wo denkst du hin! Es gibt wenige Biergärten und TV-Serien, die ich nicht in- und auswendig kenne, außerdem bin ich ein großer Football-Fan.

Der Mann bringt alle Voraussetzungen für eine steile Verlagskarriere mit — wir sollten ihn glatt zum Chef unserer allseits beliebten Teststatistik machen...

<b>Absolute Katastrophe</b>	<b>(00%-10%)</b>	<b>1</b>
<b>Katastrophe</b>	<b>(11%-20%)</b>	<b>0</b>
<b>Total zum Vergessen</b>	<b>(21%-30%)</b>	<b>1</b>
<b>Zum Vergessen</b>	<b>(31%-40%)</b>	<b>1</b>
<b>Muß nicht sein</b>	<b>(41%-50%)</b>	<b>1</b>
<b>Nix Besonderes</b>	<b>(51%-60%)</b>	<b>1</b>
<b>In Ordnung</b>	<b>(61%-70%)</b>	<b>9</b>
<b>Schwer in Ordnung</b>	<b>(71%-80%)</b>	<b>4</b>
<b>Erste Sahne</b>	<b>(81%-90%)</b>	<b>1</b>
<b>Megastark</b>	<b>(91%-100%)</b>	<b>0</b>
<b>Hit-Ausbeute</b>		<b>1</b>
<b>Megahits</b>		<b>0</b>

Ihr Amiga-PD-Partner  
alle gängigen  
Serien sind lieferbar

Einzeldisk .....	4,50
ab 10 Disk .....	4,00
ab 50 Disk .....	3,50
ab 100 Disk .....	3,30
ab 200 Disk .....	3,00
bei Serienabnahme ab.....	1,41

alle Preise incl. 3,5" 2DD-Disk  
- Mit Qualitätsgarantie -

Wir kopieren natürlich nur mit Verity.  
Alle Disks sind: 100% Virus- und Fehlerfrei  
- etikettiert

4 Katalogdisketten

mit ausführlichen  
dt. Kurzbeschreibungen  
aller Programme

10,-  
Leerdisketten 3,5" 2DD  
(100% Fehlerfrei!)

	von Sentinel	Marke SONY
bis 99 St. ....	1,20 DM	1,50 DM
ab 100 St. ....	1,05 DM	1,40 DM
ab 500 St. ....	0,95 DM	1,30 DM

AlfaScan 256 Graustufen  
400 dpi für alle Amigas

AlfaColor 988,-  
262.000 Farben

DONAU  
SOFT

Nutzen Sie unseren bequemen  
Abo-Service für alle  
oder einzelne  
PD-Serien.

Festplatten:

Oktagon 508 + GigaMem	317,-
Oktagon 508/120 MB	869,-
Oktagon 2008/120	859,-
AT-Bus 2008/120	687,-
84 MB für A1200	497,-
auch andere Größen lieferbar	

A 600	387,-
A 1200	797,-
A 1200/84	1317,-
A 2000	944,-
A 4000	2371,-
A 4000/120/10	4227,-

CD-ROM A570  
279,-  
für Amiga 500

Fordern Sie unseren kostenlosen  
Gesamtkatalog an

- Händleranfragen willkommen -

Ihr kompetenter  
Ansprechpartner  
im Herzen Bayerns

Speichererw.

512 KB (A500)	59,-
1 MB (A500 plus)	99,-
1 MB (A600)	129,-
1/9 MB A1200	299,-
2/8 MB (A2000)	259/687,-

Laufwerke:

3,5" intern A500/2000	129,-
3,5" intern A3000	189,-
3,5" extern	149,-

Software:

True Paint (24Bit)	197,-
Imagine 2.0	589,-
Deluxe Paint IV	339,-
Personal Print 2.0	159,-
Home Manager	99,-

Pelican Press  
139,-

Donau-Soft  
Mailk Hauer  
Postfach 1406  
86619 Neuburg  
Tel.: 08431/49798  
0161/2637380  
Fax: 08431/49800  
BTX: Donau-Soft#

24 Std.  
Schnellversand

Versandkosten:  
Vork. NN 12,-  
Ausland 16,-  
Ausland NN 32,-





## BOOKWARE

Aus der Flut von frischer Druckertinte haben wir Euch wieder zwei Neuerscheinungen gefischt, wie man sie nicht jeden Tag an der Angel hat: was über Sportspiele und das Buch zur Zocker-Kathedrale!

Gehen wir erst mal in die Kirche, selbst wenn „Die Kathedrale“ von Harald Evers nicht gerade ein Ort des Friedens ist, sondern ein geradezu lebensgefährlicher Sakralbau — zumindest für die darin eingesperrten Hauptdarsteller des Romans! Wer sich mitgruseln will, braucht nur 39,80 DM in den Opferstock des Herbig Verlags zu stecken, dafür kriegt er

über 300 Seiten ohne ein einziges Heiligenbildchen, aber mit vielen schauerlichen Überraschungen — auch für Kenner des gleichnamigen Digi-Adventures.

Wesentlich fröhlicher geht's da schon auf den 280, gleich teuren und mit SW-Fotos illustrierten, Seiten des „Sport-Spielebooks“ zu, das ein gewisses Driem Tiem für den Sybex Verlag zusammengestellt hat. Besprochen und mit kleinen Tips garniert werden rund 30 sportliche Games, von denen allerdings ein Großteil nur für den PC oder auf Konsole erschienen ist. Falls Ihr in Eurem (Fach-) Buchladen Hausverbot habt, könnt Ihr das Teil auch direkt bestellen, und zwar über:

Dynamic Media  
Tel.: 04221/16716



## FILMKLEMPNER



miniplan im Juli ins Kino kommen. Gedreht wurde der Disney-Streifen mit dem 35-Millionen-Dollar-Budget letztes Jahr in einer verlassenen Zementfabrik, als Darsteller fungieren Stars wie Bob Hoskins (Mario), John Leguizamo (Luigi) und Dennis Hopper (King Koopa), am Regiepult standen (wie bei „Max Headroom“) Annabel Jankel und Rocky Morton.

Nintendos Plattformformhelden Mario kennen sogar Leute, die bei einer Konsole nur an Möbel denken: Im Panzertoffelkino hüpfert er längst von Folge zu Folge — jetzt gelang der Sprung auf den ganz großen Screen!

In Amerika ist „Super Mario Bros.“ bereits angelaufen, bei uns sollte die Verfilmung der erfolgreichen Jump-& Run-Serie laut Ter-



## SPEZIALDISKS

Alles, was Spaß macht, ist entweder verboten, macht dick oder gefährdet die Gesundheit — in abgemilderter Form gilt diese alte Weisheit auch für zwei Programme, die letzthin bei uns eingetrudelt sind...

Der „Battle Field Creator“ ist ein Map-Editor für „Battle Isle“ — allerdings stammt er von der Software Society und nicht vom Original-Hersteller Blue Byte, der das Werk angeblich bereits vor einem Jahr „aus qualitativen Gründen abgelehnt hat“. Die Inselempfänger der Redaktion warten dennoch gespannt auf die Endversion, denn das Demo scheint einwand-

frei zu funktionieren.

Ähnlich kitschig ist die Situation bei dem PD-Tool „Relokick 1.3“, das auf dem 1200er (und 600er) die alte Kickstart 1.3 installiert. Einerseits wachsen dadurch zwar die Chancen, auch ältere Games auf Commodore Nesthäkchen zum Laufen zu bringen, andererseits führen die PD-Händler das Programm aus urheberrechtlichen Gründen meist nicht ausdrücklich in ihrem Lieferangebot an. Aber gezielte Anfragen werden durchaus beantwortet...



## KOMMERZDEMOS

Im September geht eine höchst willkommene Waffe gegen das Raubkopieren an den Start: Manticore Enterprises bringt eine neue PD-Serie, die ausschließlich aus Demoverisionen von kommerzieller

Amiga-Soft bestehen wird! Hersteller, die sich daran beteiligen wollen, erhalten ausführliche Informationen über:

Manticore Enterprises  
Am Neubuch 2/1  
76307 Karlsbad  
Tel./Fax: 07202/8172





## PRESSESPRECHER GESUCHT

Wer möchte in die faszinierende Welt der Software-Industrie einsteigen? Beim Kelsterbacher Spiele distributor Bomico ist gerade ein Arbeitsplatz frei geworden!

Bisher saß OLIVER GUBBA drauf, aber nachdem er nun die Company verlassen hat, wird jetzt ein engagierter, sachkundiger und arbeitswilliger Mensch gesucht, der liebend gern tagtäglich mit mir und all den anderen Pressefuzzis telefonieren würde. Wer sich angesprochen fühlt, schickt seine Bewerbungsunterlagen an:

**Bomico Software  
Personalabteilung  
Am Südpark 12  
65451 Kelsterbach**

Vorteile mit sich: Einmal werden jetzt wirklich *alle* Highlights von E.A. auch komplett deutsch veröffentlicht, zum anderen wird man bald eine Hotline einrichten.

## FLIPPER-TRAUME

Pinball Wizards: Engin Erkmén & Co.



Im Frühsommer veranstaltete Softsale die offizielle deutsche „Pinball - Dreams“-Mei-

Daher versoffen die Liverpooler von nun an auch die Leinwandschinken dekonzerneigenen Columbia Tri-Star-Studios; den Anfang macht „Bram Stoker's Dracula“. Der Elektronik-Multi Panasonic beteiligt sich

dafür an der Entwicklung der neuen Spielekonsole 3DO — die 3DO-Company wird übrigens von TRIP HAWKINGS geleitet, der früher Manager bei Apple

## KURZ NOTIERT



Fliegen auf der Kanzlerparty

Sogar unser Bundeskanzler scheint ein Herz für Computerspiele zu haben:

HELMUT KOHL hatte jedenfalls nichts dagegen, daß sich auf seinem diesjährigen Kinderfest ein Stand von ASI Computer befand, wo die Kids diverse Games zocken konnten.

JÜRGEN GOLDNER ist ein vielbeschäftigter Mann:

Geschäftsführer von Rushware, Boss von Softgold, Vorsit-



## BURO EROFFNET

Wenn Ihr diese Zeilen lest, müßte die Einstandsparty in der neuen Deutschlandvertretung des Branchenriesen Electronic Arts eigentlich schon gelaufen sein...



**Bürochef:  
Wolfgang von Eichborn**

In England und Frankreich haben die Amerikaner bereits eigene Filialen, hierzulande wird die neue Zweigstelle von WOLFRAM VON EICHBORN geleitet. Für Euch bringt das zwei

sterschaft im Nienburger Weserschlösschen. Und ENGİN ERKMÉN ist Meister der Silberkugel geworden!

Rund 400 Wettbewerbsteilnehmer flipperten sich zwei Tage lang die Finger wund, bis der Sieger mit dem stolzen Endergebnis von 195.089,540 Punkten Feiertag zwischen zwei Wochen Las Vegas und 5.000,- DM in bar entscheiden — ENGİN wählte den Mammon.

## KONZERNE KAUFEN

Die CES in Chicago brachte es an den Tag: Sony, vorher schon mit der Tochterfirma Imagesoft im Videospielgeschäft aktiv, schnappt sich die Nobel-Software schmiede Psynosis!



Tausendsassa: Trip Hawkins

war und danach Electronic Arts gründete. Und auch Branchenprimus IBM hat seine verspielte Ader entdeckt: Die Konzerntochter Edu Quest präsentierte eine Indoor-Golfsimulation, also ein kleines Stück Kunstrassen, auf dem man mit einem richtigen Schläger das Geschehen am Monitor steuert...



Der Mann für alle Fälle:  
Jürgen Goldner

zender des Verbandes der deutschen Softwareindustrie — und jetzt auch noch Vater! Es stimmt übrigens nicht, daß sein Sprößling anstatt einer Rassel nur Joysticks zum Spielen kriegt...

Wißt Ihr, wo Sega das brandneue Mega CD vorstellte?

In Lanzarote. Ich war auch eingeladen und durfte neben der CD-Konsole (per Schiff und Jeep) auch die Lavalandschaft und die darauf befindlichen Kneipen besichtigen. Nur kein Neid, Leute!



## NEUES VON CORE DESIGN



Blastar



Bubba'n'Stix



Wonderdog



## BLASTAR

Bereits für September stellen uns die rührigen Aktionisten einen multidirektional scrollenden Ballerknaller in Aussicht, bei dem das Feindgebiet mal nicht von der Seite, sondern von oben betrachtet wird — wer sich an den Klassiker „Cosmic Pirate“ erinnert, weiß, was ihn erwartet. Mit einem waffenstarrenden Raumer düst man über alienverseuchte Landschaften und durch finstre Höhlen; überall lauern Gegner, vom kleinen Standard-Feind bis zum extradicken Endmonster. Für Abwechslung sollen eingestreute Horizontal-Levels und ein besonders reichhaltig ausgestatteter Raumhangar sorgen, wo man sich mit Waffen und diversen Schutzvorrichtungen eindecken kann. Das erste Demo sah jedenfalls recht gut aus: Mit der Rotationssteuerung kommt man auf Anhieb klar, und die Soundeffekte dröhnen knackig, bloß das Scrolling ruckelt noch leicht. Aber ein bißchen Zeit bleibt den Programmierern ja noch für den letzten Schliff am Schiff...

## BUBBA'N'STIX

Ebenfalls für September ist ein Plattformgame angekündigt, dessen Vorabmuster einen äußerst vielversprechenden Eindruck hinterließ! Und das nicht allein der witzigen Comic-Grafik wegen, sondern auch, weil der Hüpf-Held ein so vielfältig verwendbares Handwerkszeug mitbringt: Mit seinem Super-Stock kann er die Gegner vertrimmen, Stabhochsprung trainieren, Billard spielen oder unzugängliche Felspassagen erklettern. Darüber hinaus sind allerlei Puzzles zu lösen, Bonusschätze zu bergen und drollig gestaltete Sprites zu bewundern. Speziell mit der Technik scheint man sich hier große Mühe gegeben zu haben, denn das Scrolling in alle Himmelsrichtungen klappt jetzt schon astrein, und die Hintergründe strotzen nur so vor Farbe und Parallax-Effekten.

## WONDERDOG

Diesen Herbst werden die Plattformen gleich noch ein zweites Mal geentert, und zwar von einem Wunderhund (nein, nicht Daisy...). Zwar dürften auch hier die ulkigen Animationen für so manchen Lacher gut sein, doch mit einem Stöckchen kann der wunderbare Köter nicht apportieren, äh dienen. Statt dessen orientiert sich das Gameplay mit seinen originellen Ideen am kürzlich erschienenen „Chuck Rock II“. Die technische Seite ist hingegen alles andere als steinzeitlich: Nach dem ersten Vorab-Muster zu urteilen, warten zahlreiche Grafikgags, beeindruckende Obermotive, satte Farben, flottes Parallax-Scrolling und fröhliche Musikbegleitung. Mit etwas Glück können wir Euch schon im nächsten Heft anläßlich eines ausführlichen Tests mehr verraten! (rl)



# NEUES VON GRANDSLAM

Als mir Oskar mit schelmischem Grinsen dieses Previewmaterial übereignete, kam erst mal Protest: Was hat ein Rollenspieler, Simulant und Strategie wie ich mit Grandslam am Hut? Doch der Mann weiß, was er tut...



Realms of Darkness



Reunion



## REUNION

Und siehe da, die britischen Sport- und Actionspezialisten haben ein heißes Stüppchen aus Strategie, Wirtschaftsimulation und Weltraumkolonisierung am Kochen: Der Spieler ist verantwortlich für Forschung und Entwicklung, für Handel, Wandel und Sicherheit auf allen Milchstraßen sowie zuletzt für fruchtbare Kontakte zu interplanetarischen Aliens. Wem jetzt noch nicht das Wasser im Munde zusammenläuft, dem sei noch verraten, daß die großen Slammer ihren interessantesten Mix mit besonders feiner Schlemmerpräsentation würzen. Ansprechend bunte Optik ist heute ja schon fast selbstverständlich, aber hier wird man auch animierte Trickfilm-Sequenzen bewundern, in einen 3D-Kosmos lensen und einem tollen Soundtrack samt toller Sprachausgabe lauschen dürfen. Na, jetzt Appetit bekommen?

## REALMS OF DARKNESS

Ehe mir die Grandslam-Puristen nun an die Gurgel gehen, möchte ich sie damit beruhigen, daß die dunklen Königreiche immerhin mit Kellern und Kavernen in traditioneller Seitenansicht aufwarten können. Reinrassige Plattform-Spezialisten haben aber auch hier nichts verloren, denn an sich geht's ganz rollenspielgerecht darum, einen jungen Helden vom schaurigen Fluch ewig alter Familienverbrechen zu erlösen. Dazu harren sechs Hauptquests der Enträtselung; Magie, Monster und Hunderte von intelligenten NPCs fehlen ebensowenig wie detaillierte Gesprächsmöglichkeiten, Städte, Dörfer oder atmosphärischer Sound. Das Witzigste ist aber die Wilderness-Optik: Man fühlt sich wie damals bei „Populous“, nur daß alles viel schöner aussieht!



The Seventh Sword of Mendor

## THE SEVENTH SWORD OF MENDOR

Und weil die Rollenspieler gerade beim Freuen sind, dürfen sie sich noch auf einen besonders leckeren Leckerbissen freuen: Es wartet ein Rolli von altem Schrot und Korn, allerdings einer, der in den 256 Farben des neuen Amiga 1200 erstrahlen wird! Natürlich soll es auch eine Standard-Version geben, beiden gemeinsam ist, daß das magische Schwert der Einheit abhanden kam. Besonders hart trifft der Verlust die braven Leuten von Arcurann, weil sie nun den Attacken des üblen Medric ausgesetzt sind. Der Spieler hingegen setzt sich einer kompletten 3D-Welt à la „Fate“ aus, wo seine siebenköpfige Party auf ihren verschiedenen Lösungswegen von mittelalterlicher Musik begleitet wird — und das tut er sicher gerne freiwillig.

Ehe wir's vergessen: Vor November braucht Ihr nicht im Softshop vorzusprechen, aber dann solltet Ihr flüchtig sein — weil dann nämlich alle drei Newcomer gleichzeitig auftauchen werden... (jn)



# CONSUMER ELECTRONICS SHOW CHICAGO '93

NEWSFLASH



Typisch CES: Viele Menschen, aber wenig Amigos...

Ob Sommer oder Winter, Chicago oder Las Vegas — die CES ist in beiden Varianten eine durch und durch amerikanische Veranstaltung. Was leider auch heißt, daß sie alles andere als eine typische Amiga-Messe ist...

Daher gab es zwar Monumental-Fernseher, Telefonarmbanduhren und anderen Hi-Tec-Schnickschnack, ein paar neue PC-Titel und haufenweise Videospiele für die Sega- und Nintendo-Konsolen zu bewundern, aber wer frische Amiga-Soft sehen wollte, brauchte erwartungsgemäß viel Glück — oder noch besser die Einladung zu einer exklusiven VIP-Pressenvorführung.

## OCEAN HEBT AB

So präsentierte Ocean im feinen Hyatt Regency-Hotel zwei äußerst flotte Flugis, die allerdings auch schon auf der ECTS in London zu sehen waren: **Inferno** — **The Odyssey Continues** und **T.F.X.** Beide bieten ausgefüllte 3D-Polygongrafik, erscheinen voraussichtlich nur für den 1200er und stammen vom selben Desigerteam wie „Falcon“ und „F-29 Retaliator“. Der inoffizielle „Epic“-Nachfolger **Inferno** bringt 150 auf sieben Planeten und drei Monde verteilte Missionen, in denen man mit seinem Raumleiter teilweise sogar in Gebäuden herumfliegen darf — sieht ein bißchen aus wie der Marsch durch einen 3D-Rolldungeon. Nicht ganz so futuristisch ist das Tactical Fighter Experiment angelegt, wo drei verschiedene Stahlvögel auf ihren Einsatz in Afrika, Europa,

Südamerika sowie im Mittleren Osten und dem Indischen Ozean warten; einen Missions-Editor gibt's obendrein.

## KYBERNETISCHE TRÄUME

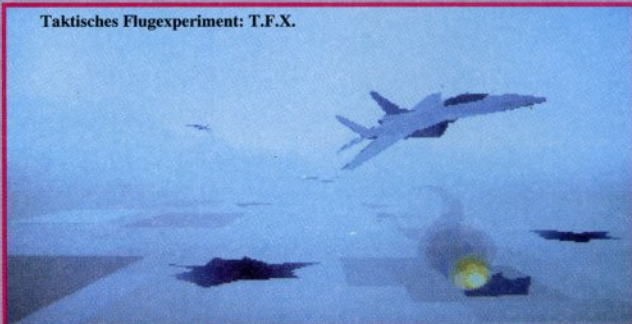
Patrick Ketchum, der Boß des Edel-Labors Cyberdreams, schwitzt derzeit höchstpersönlich am in einem Supercomputer angesiedelten Grusel-Puzzle **I Have No Mouth And I Must Scream**. Ein Büro weiter entsteht unter den feinfühlig-Designerrhänden von Syd Mead das futuristische Rennspektakel **Cyberace**, für das der Startschuß am Amiga aber wohl erst Anfang nächsten Jahres fallen wird. Noch später kommt das Horroradventure **Dark Seed II** mit noch mehr gespenstischen Animations-Schocks vom Schweizer Grafikguru H.R. Giger. Doch

der Hauptknüller dürfte wohl **Hunters of Ralk** werden: Dieses Rollenspiel mit komplett neuem System erblüht unter den erfahrenen Fittichen von Altmeister Gary Gygax — also niemand Geringerem als dem Erfinder von AD&D!

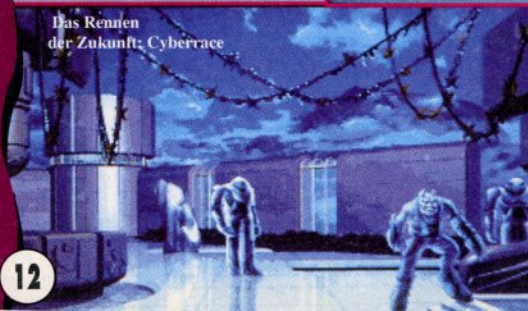
## DER BYTE-TURBO

Wer von Euch selbst Games mit „All Amos“, „Easy Amos“ oder „Amos Professionell“ strickt, hat vielleicht auch schon vom **Amos Professionell Compiler** aus dem Hause Europress gehört, der die damit erstellten Spiele bis zu fünf Mal schneller ablaufen läßt; inzwischen müßte das Programm bereits in den Geschäften liegen. In Chicago lag jedenfalls ansonsten keine aktuelle Amigaware herum — gottlob gibt's ja noch Europa... (C. Borgmeier)

Taktisches Flugexperiment: T.F.X.



Das Rennen der Zukunft: Cyberace



Odyssee im Weltraum: Inferno

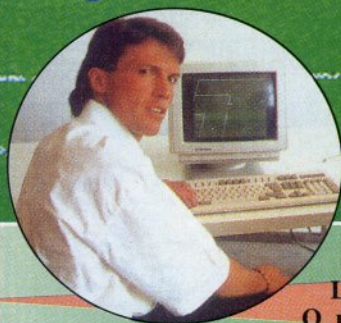




# Lothar Matthäus

Die interaktive Fußballwelt

Die interaktive Fußballwelt



KINSON  
OWNFIELD

Hat Lothar am Ende wirklich  
mitprogrammiert?!



**Ein großer Name, eine teure Lizenz — und nichts dahinter?  
O nein, Ocean hat ganze Arbeit  
geleistet: Der Ruf des Bayern-Kapitäns  
ist gerettet, die Fans kriegen ein erstklassiges Spiel und  
Ihr einen topeklusiven Test!**

Weltmeister, zweimal Fußballer des Jahres — Lothar sammelt die ehrlich erschwitzten Ehrentitel wie andere Leute Briefmarken. Und mit dieser Soccer-simulation kann er einen weiteren Erfolg verbuchen, auch wenn sein persönlicher Beitrag vermutlich nur in einem Satz bestand: „In Ordnung, nehmt meinen Namen!“

Bei genauerem Hinsehen haben wir es hier nämlich mit der Fortsetzung von „Emlyn Hughes International Soccer“ aus dem Hause Audiogenic zu tun. Ocean hat das Game also auch nur gekauft, in der englischen Heimat wurde es unter dem Titel „FA Premier League“ veröffentlicht. Was den 1990 erschienenen Vorgänger betrifft, so mußte er seine Qualitäten ja damals bei uns in einem kleinen WM-Special unter Beweis stellen und landete ganz knapp hinter „Kick Off 2“ auf dem zweiten Platz. Diesmal verhinderte das Timing der Hersteller leider den

Doppelpaß mit „Goal!“ — was besonders schade ist, weil Lothar Matthäus in gewisser Hinsicht eine Kombination von „Emlyn Hughes“ und „Kick Off“ darstellt. Vor allem gilt das für gewisse Ansichten, denn das Programm enthält sowohl eine leicht nach oben versetzte Seitenansicht als auch die klassische Vogelperspektive à la Dino Dini. Aber es kommt noch besser, denn zwischen den beiden Sichtweisen kann im Spiel jederzeit durch einfachen Tastendruck gewechselt werden, und das nahezu verzögerungsfrei. Doch ist das nur eines der unglaublichen, vielen Features dieses Games, schreiben wir also mal zur Aufzählung:

Es stehen mehrere Spieltaktiken zur Auswahl, die sich noch durch selbstgestrickte ergänzen lassen, die Kicker besitzen individuelle Leistungsmerkmale (Schnelligkeit, Kraft, Ausdauer etc.) und beherrschen das Paßspiel in drei Varianten,

dazu Hackentrics, Volleyschüsse, Bananenflanken und Flugkopfbälle. Es sind zehn Schwierigkeitsgrade vorhanden, der Wind weht in verschiedenen Stärken und Richtungen, außerdem können die Platzverhältnisse vom englischen Rasen bis zur ausgewachsenen Schlamm-schlacht variiert werden. Zum Optionsangebot gehören auch die mehr oder weniger strenge Berufsauffassung des Schiedsrichters (mit der Abseitsregel steht der Mann allerdings immer auf Kriegsfuß, und von Gelben bzw. Roten Karten hält er auch nicht viel), ein wahlweise einblendbares Mini-Radar und die Festlegung der Matchdauer, die zwischen laschen vier und professionellen 90 Minuten angesiedelt werden darf. Selbst der eingebaute Videorecorder macht noch ein bißchen mehr, als man von ihm erwarten würde, und bringt z.B. auf Wunsch vollautomatisch eine kurze Wiederholung von besonders gelungenen Spielabschnitten und Torszenen.

Aber werfen wir doch noch einen kurzen Blick in die Kabine. Hier drängeln sich neben den 18 Bundesligateams auch







Hughes" oder „Goal!“ zu sitzen. Richtig hübsch haben die Programmierer vor allem das Dribbling hinbekommen, selbst bei harten Kehrtwendungen verliert man das Leder normalerweise nicht. Für die etwas spezielleren Tricks muß man dagegen richtig zum Ball stehen, nur die ganz hohen und die Flachsüsse sind aus nahe-

schuldigen, im Laden wird Lothar selbstverständlich komplett deutsch aufspielen. Wenn seine Lolita nicht mehr dazwischenfunkelt, dürfte dieses freudige Ereignis Ende August stattfinden — dann könnt Ihr Euch selbst davon überzeugen, daß der Platz auf dem Siegetreppchen für „Goal!“, „Kick Off“ und „Sensible Soccer“ nun ziemlich eng geworden ist... (C. Borgmeier/od)

die ganzen englischen, französischen, italienischen und spanischen Mannschaften; bei ihren jeweiligen nationalen Meisterschaften, anläßlich eines Freundschaftsspiels oder zur Ausspielung des Europapokals treffen sie dann am Platz aufeinander. Im Zwei-Kicker-Modus kann man nicht nur gegen, sondern auch zusammen mit einem fußballbegeisterten Freund im selben Team antreten, bloß den Posten des Torwarts reserviert der Rechner immer eisen für sich. Und daß von der kompletten Liga über die einzelnen Trikotfarben bis zu bestimmten Torszenen fast alles abspeicherbar ist, versteht sich bei soviel Vielfalt ohnehin von selbst.

Jetzt geht's endlich hinaus ins Stadion, wo man erfreut feststellt, daß all die schöne Theorie auch in der Rasenpraxis tadellos funktioniert — je nach gewählter Perspektive hat man das Gefühl, vor „Emlyn

zu jeder Lebenslage hinzukriegen, wobei Volleys allerdings oft und gern über dem Tor landen. Das ausgezeichnete Gameplay inklusive Fouls und nachfolgenden Elfm Metern wird ergänzt durch eine prima Grafik mit herrlich großen und gut animierten Sprites, Freuden ausbrüche nach einem Tor sind an der Tagesordnung, und selbst der schwarz und weiß gepunktete Ball dreht sich deutlich sichtbar im Flug! Deswegen kreischen und tröten die Zuschauer vermutlich auch so enthusiastisch, wohingegen die (abschaltbare) Musik bei unserem Testmuster noch nicht eingebaut war.

In diesem Zusammenhang müssen wir uns auch für die englischen Texte auf den Fotos ent-



**LOTHAR MATTHÄUS**  
(OCEAN/AUDIOGENIC)

**SOCCER-SIMULATION**

**87%**

„TOOR!“



GRAFIK	68%
ANIMATION	72%
SOUND-FX	77%
HANDHABUNG	89%
DAUERSPASS	91%

**VARIABLE: 10 STUFEN**

**PREIS DM 89,-**

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT





Im Vorjahr hat System 3 mit „Putty“ bewiesen, daß die Welt der Plattformen nicht allein schwerbewaffneten Gangsterjägern gehört — Millenniums wandlungsfähiger Held kann dem nur beipflichten!



# MORPH

Gib mir die Kugel!



1200  
unvergessen



Ursprünglich handelte es sich beim Hauptdarsteller dieser originellen Action-Knochelei um den Schüler Morris Rolph, Spitzname Morph. Doch seit er die neue Teleportermaschine seines Onkels ausprobierte, schießt er keine ruhige Kugel mehr — seither ist er selbst eine! Um das Unglück komplett zu machen, hat sich das Teufelsgerät mittlerweile in seine 24 Bestandteile zerlegt, die Morph jetzt zwecks Rückverwandlung mühsam in den vier, aus jeweils sechs Levels bestehenden, Welten des Spiels (Garten, Fabrik, Kanalisation und Labor) zusammensuchen darf.

Freilich hat das Leben als mittelgroßer Plasmakuller auch seine Vorteile, denn wenn er Energiepillen und Verwandlungs-Icons findet, kann der kugelige Held vier verschiedene „Aggregatzustände“ annehmen: Als bleischwere Eisenkugel bringt er jede Mauer zum Einsturz, als Gummiball hat er auch die Eigenschaften eines Gummiballs, in flüssiger Form plätschert er gewandt durch Löcher oder enge Gitter, und die gasförmige Seite seiner Persönlichkeit ermöglicht ihm sogar das Fliegen. Die Gesetze der Physik machen sich aber auch im negativen Sinn bemerkbar, denn Kanonenkugeln tun sich bekanntlich schwer mit dem Schwimmen, Gummibälle haben ein gespanntes Verhältnis zu scharfen Ecken und Kanten, für einen kleinen Wassertropfen ist ein Abwasserkanal nichts anderes als ein Massengrab, und die Anziehungskraft eines Ventilationsschachts auf Gaswolken ist wortwörtlich tödlich...

Ob ein bestimmtes Objekt nun „gut“ oder „böse“ ist, hängt somit stark davon ab, in welcher Form man sich ihm nähert und wie man seine naturgegebenen Eigenschaften nutzt. Beispielsweise stehen glühende Grillroste mit Gummi-Helden auf Kriegsfuß, während sie den (wasser-) tropfenförmigen Morph prompt zur Gaswolke mutieren lassen, ohne daß er dafür extra ein Verwandlungs-Icon verschwenden muß. Letztlich besteht das

Gameplay also zum Großteil aus dem Herausfinden solcher Feinheiten und der optimalen Vorgehensweise in den einzelnen Levels. Hat man dann einen davon innerhalb des Zeitlimits geschafft, versucht man den nächsten — wenn nicht, investiert man halt noch eins der unendlich vielen Morph-Leben oder wählt gleich eine andere Welt aus.

Die Sticksteuerung des kugeligen Ex-Schülers geriet etwas gewöhnungsbedürftig, und auch die Beschränkung der Soundkulisse auf Geräuscheffekte während des Spiels ließe sich als Minus ins Feld führen. Aber allein die ausgefallene Idee und ihre Umsetzung in ein ausgefuchstes Leveldesign rechtfertigen hier schon den Kauf, dazu kriegt man eine nett gezeichnete und soft scrollende Grafik. Nur 1200er-Besitzer dürfen vorläufig leider noch nicht mitkugeln, sie müssen ihre aufgebohrte Spezialversion abwarten. (rf)

## MORPH (MILLENNIUM)

### PLATTFORM-KUGELEI

**74%**  
„RUNDE SACHE“



GRAFIK	71%
ANIMATION	75%
MUSIK	60%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	64%
DAUERSPASS	80%

### FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2   NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG





# MONOPOLY

Auf spielerische Weise Geld scheffeln — am Wohnzimmerisch wird der alte Kapitalistentraum schon seit Generationen wahr. Braucht's da überhaupt noch die Digi-Variante des Hotels in der Schloßallee?



Brettspielumsetzungen stehen ja in dem Ruf, meist so überflüssig wie ein Kropf zu sein. Die Programmierer von Supervision versuchten sich hier aus der Affäre zu ziehen, indem sie sich sklavisch an die originalen Regeln der Pappvorlage hielten: Bis zu acht menschliche oder blecherne Möchtegern-Millionäre können dem schönsten Mammon hinterherjagen, indem sie Grundstücke kaufen und anschließend mit gewinnbringenden Häusern und Hotels bebauen. Natürlich darf untereinander geschachert werden, und die beliebten Gemeinschafts- bzw. Ereigniskarten fehlen ebensowenig wie die (vom Rechner betriebene) Bank oder der leidige Knast.

Die Computergegner verfügen dabei nicht nur über drei verschiedene Spielstärken, sie haben auch ihre individuellen Eigenheiten, was man oft schon am Namen erkennt. Rudolf Raser etwa ist ein unbeherrschter Draufgänger, während Fräulein Fifti immer ein bißchen zögerlich vorgeht. Ebenfalls recht bezeichnend sind ihre Spielfiguren — Seemann Barke besitzt einen Kutter, Frau Stärke gleitet der Konkurrenz mit ihrem Bügel-eisen davon. Beim Ziehen dieser Figuren wird eine nett gemachte

Animationssequenz gezeigt, genauso beim Haus- und Hotelbau. Auch die „seelischen“ Auswirkungen dieser Aktionen sind hübsch anzusehen: Die Jungs und Mädels strahlen vor Freude, laufen knallrot an oder raufen sich verzweifelt die Haare. Etwas kümmerlich wirkt dafür das schräg von oben gezeigte Brett, dessen einziger optischer Vorzug in seinem originalgetreuen Monopoly-Grün besteht.

Die Regeln werden in der Anleitung genau erklärt, die Maussteuerung funktioniert problemlos, eine Speicheroption ist auch vorhanden — also alles eitel Sonnenschein? Nicht ganz, denn bei mehreren Teilnehmern gerät der Spielfluß durch die ständig wiederholten Animationssequenzen arg ins Stocken. Wenn man sich bei der Zahl der Mitspieler einschränkt, bessert sich das natürlich; die Digi-Konkurrenten agieren (zumindest auf der höchsten Spielstufe) recht clever und glücklich obendrein — oft bekommen sie ein Pasch nach dem anderen, während man selbst im Knast versauert! Doch ändern läßt sich das ebensowenig wie das Regelwerk, lediglich eine „kurze Version“ mit einstellbarem Zeitlimit wird angeboten.

Unterm Strich bleibt das Spiel die bis-

her gelungenste Monopoly-Versoffung, besonders in Hinblick auf Solo-Kapitalisten. Gegen die zwischenmenschlichen Reize des originalen Oldie-Bretts hat aber auch sie keine echte Chance. Wäre noch anzufügen, daß eine aufgepeppte Version für den 1200er vorbereitet wird, allerdings läuft auch diese Normalausführung auf Commos Jüngstem. Und falls Ihr das Thema Sound vermißt: Erstens kam unser Testmuster noch stumm daher, und zweitens interessiert das in diesem Fall ohnehin nur peripher... (mic)



## MONOPOLY (SUPERVISION)

### BRETTSPIELVERSÖFTUNG

**61%**  
„SPIELBAR“



GRAFIK	57%
ANIMATION	62%
HANDHABUNG	64%
DAUERSPASS	60%

### VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE: 6
DEUTSCH	KOMPLETT







# SYNDICATE

Immer wieder gibt es Spiele, auf die Joker Redakteure mit besonders weit heraus-hängender Zunge warten — das jeweils neueste Werk der „Populanten“ von Bullfrog gehört schon traditionell dazu...



Jetzt konnten wir die Zunge wieder ein- und das neue Söldner-Strategical der englischen Kulturprogrammierung endlich abfahren: Am Screen entfaltet sich eine futuristische, von sieben Mega-Konzernen beherrschte Welt. Auf Anhieb erinnert der in 50 Territorien zerstückelte Globus dabei an „Risiko“, geht es doch auch hier darum, den sechs digesteuerten Gegnern Land für Land zu entreißen, um das eigene, in Europa startende Syndikat zum vollständigen Sieg zu führen.

Die Firma von Welt vergrößert ihre Einflußsphäre vornehm durch gezielte (An-)Schläge in einem der Nachbarstaaten, wobei der Spieler manchmal unter mehreren Missionen wählen darf — etwa wichtige Personen entführen bzw. liquidieren oder gleich ganze Städte von feindlichen Agenten säubern. War das Unternehmen erfolgreich,

gliedert sich das betreffende Land dem Imperium an, und die Steuern dürfen drastisch erhöht werden. Doch Vorsicht, wer die Schraube allzu heftig anzieht, muß mit Rebellen rechnen! Rechnen muß man hier übrigens auch mit einem durchaus actionhaltigen Gameplay:

Für jede anstehende Aufgabe werden aus einem achtköpfigen Pool bis zu vier Schlagentots gleichzeitig ausgerüstet. Waffen aller Art, falsche Ausweise oder elektronische Körperimplantate kosten allerdings eine Stange, auch in die Entwicklung neuer Gerätschaften sollte man seine Steuereinnahmen investieren. Ist die Mannschaft reifefertig, wird sie in die Iso-Grafik geschickt, um sich in Echtzeit mit durch die Straßenschluchten schleichenden Attentätern und anderen Unliebsamkeiten auseinanderzusetzen. Animierte Reklametafeln, Fußgänger en gros, benutzbare Autos und Eisenbahnen sowie

vieler weitere taktische Feinheiten beleben unterdessen die 3D-Landschaften und den Spielablauf gleichermaßen. Meist ist unser Killertrupp jedoch per pedes unterwegs; zur Tat schreitet man wahlweise getrennt oder als Gruppe, Marsch- und Ballerziele sowie alle sonstigen Optionen (z.B. Adrenalininjektionen fürs Tempo oder ein kleiner Intelligenzschub, der die Burschen teilweise selbständig handeln läßt) hat die Maus jederzeit bestens im Griff.

Rein optisch stört eigentlich nur das ruckelige Scrolling, die Details dagegen haben's in sich: Da kann man stiehlt aus dem Wagen heraus schießen, und wer nicht aufpaßt, hat ruckzuck einen harmlosen Passanten auf dem Kühler und/oder die Polizei am Hals! Allerlei nette Sound-FX, eine schön düstere Titelmelodie und die für spätere Upgrades geplante Netzwerktauglichkeit vervollständigen schließlich den positiven Gesamteindruck. Es macht also durchaus Laune, mit Uzi und Flammen-

werfer auf die Pirsch zu gehen, aber der letzte Kick, der aus guter Soft unsterbliche Klassiker macht, fehlt irgendwie. Vielleicht liegt's am doch etwas biedereren Mix aus „Risiko“, Finanzstrategie und Wusel-männchen-Action... (jn)

**SYNDICATE**  
(BULLFROG/ELECTRONIC ARTS)

**ISO-STRATEGIE**

**79%**  
„BULLFROG“

**GRAFIK 79%**  
**ANIMATION 77%**  
**MUSIK 79%**  
**SOUND-FX 62%**  
**HANDHABUNG 81%**  
**DAUERSPASS 80%**

**FÜR GEÜBTE**

**PREIS DM 90,-**

**SPEICHERBEDARF 1 MB**  
**DISKS/ZWEITFLÖPPY 4 JA**  
**HD-INSTALLATION JA**  
**SPEICHERBAR SPIELSTANDE KOMPLETT**  
**DEUTSCH**



Uns sind Gerüchte zu Ohren gekommen, daß unsere Antworten auf Eure Leserbriefe zwar stets sehr witzig, aber oft auch ironisch, zynisch, ja manchmal gar ein wenig bösarig seien. Dazu müssen wir aber wirklich mal was sagen: Jedes einzelne Wort dieser Verleumdungen ist... wahr!

# Leserbriefe

## CHEF-SCHELTE

Lieber Michael, auch Du mußt Dich in Deinem letzten Editorial also an diesem Postleitzahlen-Geheule beteiligen! Dabei sah jeder gesunde Mensch ohne weiteres ein, daß die vielen Orte mit derselben Postleitzahl beseitigt werden mußten. Das diskriminierende O für Ost bzw. W für West hat ja immer wieder auf die Spaltung hingewiesen und bestimmt nicht zur Einheit in den Köpfen beigetragen. Schließlich bin ich ein Deutscher und kein O-Deutscher, und Du bist kein Wessi, sondern auch nur ein Deutscher. Übrigens hat Dein AJ sich niemals an das W gehalten und stets „D-8013 Haar“ geschrieben...

Noch was: Bayerische Schriftsteller (auch Du) benutzen stets das Wort „gerne“, im Duden heißt es aber nur „gern“. Auch „vorne“ heißt im restlichen Deutschland nur „vorn“ — die Bayern meinen wohl, daß alle anderen so sprechen sollten wie sie. Oft hört man auch: „Ich bin gesessen“, während es doch wohl immer noch heißt: „Ich saß“. Im AJ tut auch recht oft etwas kosten, ich dachte immer, daß nur die Autos tuten!

Und nun zum dritten Punkt. Der Ausdruck „Gelbe Gefahr“ in Deinem Editorial ist rassistisch und stammt aus der Zeit des kalten Krieges. Sicher weißt Du, daß damit die Menschen in China gemeint waren. Wenn meine Tochter mich fragen sollte, was Du damit gemeint hast,

muß ich ihr also nicht nur vom neuen Postleitzahlenbuch, sondern auch noch vom Zusammenhang mit China erzählen. Du, lieber Michael, könntest glatt als Schreiber bei der Bild-Zeitung anfangen — genau deren Niveau läßt sich aus Deinen Sätzen herauslesen! behauptet Hubert Wollnik aus Oranienburg.

*Jetzt müssen wir glatt mal unseren Boß in Schutz nehmen, eine gänzlich ungewohnte Situation! Nichtsdestotrotz läßt der offizielle Duden (also der für alle Deutschen, Oranienburger und andere Nicht-Bajwaren inklusive) von VORN bis hinten sämtliche Varianten GERNE gelten, das Tuten und das „gesessen sein“ sind hingegen tatsächlich Umgangssprache — na, und? Völlig an den Haaren herbeigezerrt (huch, muß es nicht herbeigezogen heißen?) ist es schließlich, wegen des Ausdrucks „Gelbe Gefahr“ Rassistismus in Michaels Gezeiter über die neuen Postleitzahlen hineinzuinterpretieren. Denn wie viele andere Redewendungen fragwürdiger Herkunft ist er mittlerweile voll in der Umgangssprache aufgegangen und seines eigentlichen Ursprungs längst beraubt. Letzterer ist übrigens in Wilhelminischen Zeiten angesiedelt, da war vom „kalten Krieg“ noch keine Rede. Aber all das ist ohnehin Kinderkram für jemand, der ohne weiteres einsieht, daß „die vielen ORTE mit der gleichen Postleitzahl BESEITIGT werden mußten“...*

## DIE GELBE GEFAHR SCHLÄGT ZURÜCK

Jetzt reicht's mir aber mit Eurem Boß! Er beschwert sich über ein wenig Arbeit am Computer, um lächerliche 10.000 Adressen umzustellen? Die hätte er mal per Hand bearbeiten sollen, dann wäre er wenigstens acht Wochen sinnvoll beschäftigt gewesen und hätte nicht einen solchen Stuß schreiben können. Anlaßlich meines dreiwöchigen Praktikums bei der „Gelben Gefahr“ habe ich jedenfalls gesehen, daß die Arbeit der Post gar nicht so einfach ist. Zehntausend Adressen müssen dort schon in einem Stadtteil bearbeitet werden! Und warum machen die Postler diese Umstellung? Um sich selbst und Eurem Verlag die Arbeit zu erleichtern! Nunmehr kommen Briefe schneller an, weil sie besser zugeordnet und abgefordert werden können. Für die neuen Telefongebühren ist freilich die Telekom verantwortlich, und die um 20 Pfennig erhöhten Portokosten sind ja schließlich kein Beinbruch. Last not least ist es bei dem Umfang des Postleitzahlenbuches wirklich kein Wunder, wenn dort ein paar Fehler auftauchen...

Nun noch etwas anderes: Da Ihr offenbar meinen letzten Brief beim Umzug verklüngelt habt (kommt mir jetzt nicht damit, die Post sei's gewesen!), stelle ich meine damaligen Fragen noch einmal.

1) Wohnt Ihr alle im Verlagsgelände, oder hat jeder von

Euch eine eigene Wohnung?  
2) Wird es eine Datadisk zu „Wing Commander“ geben?  
3) Kann man problemlos mehrere Zusatzfloppies an den Amiga anschließen?  
4) Wie lange dauert bei Euch eigentlich ein Arbeitstag, und werdet Ihr für Überstunden überhaupt bezahlt? bedauert uns Oliver Fabek aus Castrop-Rauxel.

*Umgekehrt wird ein Stiefel daraus: Wahrscheinlich warst es Du, der während seines Praktikums alle unsere Liebesbriefe an Herrn Castrop und Frau Rauxel verschludert hat! Wegen Dir wird unsere sprichwörtlich flotte Bundespost so oft als „Schneckenpost“ verunglimpft! Und wahrscheinlich mußten wir auch wegen Dir unsere Adreßdateien auf die neuen Postleitzahlen umstellen! Überhaupt, was interessiert uns die Arbeit der Post? Dort wird man schließlich fürs Sortieren bezahlt, bei uns hingegen so gut wie gar nicht. Damit wäre Frage vier auch schon zu Hälfte beantwortet, es folgt der Rest:*

1) Nur Brork und Joker wohnen im Verlagsgelände, Michael in seinem Geldspeicher und alle übrigen unter diversen Brücken.  
2) Na, hoffentlich! Aber fix ist bislang noch nix.  
3) Bis zu vier Zusatzlaufwerke lassen sich ohne weiteres (hintereinander) installieren.  
4) Offiziell dauert unser Arbeitstag acht Stunden, tatsächlich sind wir schon froh, wenn wir auf solviel Jahresurlaub kommen...



## WO LAUFEN SIE DENN?

Ich habe gehört, daß es für den Amiga 5 1/4-Zoll-Laufwerke gibt. Ist das wahr? Wenn ja, funktionieren sie automatisch, oder muß man wie beim 64er Ladebefehle eingeben? Kann ich dann von der normalen auf die „große“ Floppy kopieren und umgekehrt? Wieviel kostet so ein Teil, wieviel KB verträge es, und gibt es das auch für den 600er?

bombardiert uns Horst Schieglitz aus München.

In Handhabung, Kombiabilität, Preis und Kapazität unterscheiden sich externe 5,25"-Floppys praktisch nicht von ihren 3,5"-Brüdern — in ihrer Verbreitung schon: Wabber-Disks und dazu passende Laufwerke gelten mittlerweile auf allen Systemen (selbst am PC) als vom Aussterben bedrohte Spezies.

## PAPA ANTE PORTAS

Der Vater meines Freundes arbeitet bei einer Computefirma und ist sehr oft auf Messen. Und er sagt, daß der A1200 nichts bringt! In Amerika habe er sich zuerst ganz gut verkauft, sei jetzt aber schon abgeschafft worden. Genau das gleiche hier: Bald würden für den 1200er keine Spiele mehr hergestellt. Stimmt das? Ich weiß nämlich nicht, wie ich glauben soll — Euch oder der Vater meines Freundes.

zittert Dennis Trupat aus Hohenhameln.

Seit wann haben Vertreter irgendwas 'ne Ahnung? Wie auch dem CES-Bericht in dieser Ausgabe zu entnehmen, hat Commodore in Amerika zwar prinzipiell einen harten Stand, aber hierzulande erscheinen immer mehr gute 1200er-Spezialversionen. Auch Games, die nur für diesen Rechner entwickelt werden, sind bereits vielerorts in der Mache! Tja, trau keinem über 30...

## ES LEBE DER 1200ER!

Zuerst mal ein paar Worte zu Eurer Zeitschrift: Sie ist die beste, die ich je in den Fingern hatte! Sie ist witzig und doch sachlich, informativ und immer auf dem laufenden. Was sie aber vor allem von anderen Magazinen unterscheidet, ist Eure persönliche Art, mit den Lesern umzugehen!

Themenwechsel. Gut finde ich, daß Commodore sich inzwischen auf den A1200 fixiert, denn der ist meines Erachtens die große Chance für den Amiga. Ich habe mir vor einem Monat einen gekauft und bin begeistert — endlich „Wing Commander“ in vernünftiger Geschwindigkeit! Den 500er-Besitzern sei gesagt, daß ich auf alle Fälle mal der Tag kommen mußte, an dem ihr Rechner den Platz für einen anderen räumen würde. Wollen wir also froh sein, daß dieser bessere Konkurrent kein PC war.

Schließlich noch eine spezielle Frage zu „Star Trek — The 25th Anniversary“. Wann kommt eigentlich die Amiga-Version? In tausend anderen (schlechteren) Zeitschriften wird nämlich behauptet, daß es eine geben wird.

berichtet Andy Klippel aus Duisburg.

*Wir gratulieren zu Deinem Geschmack bei Zeitschriften, Deinem Weiblich hinsichtlich Hardware und Deinem Vater, der offensichtlich nicht mehr auf US-Messen herumturnt, als ihm guttut. Trotzdem können wir Dir und anderen Amiga-Trekkies im Moment auch nichts anderes sagen, als daß Interplay zwischenzeitlich zumindest ernsthaft über eine Konvertierung ihrer Jubiläums-Enterprise nachdenkt.*

## TANJAELA

Ah, endlich habe ich auch mal einen Tanja-Brief bekommen — nur heißt die Frau inzwischen Michaela und trägt mittlerweile eine Sonnenbrille. Tanja, Jasmin, Michaela oder wie Ihr Lockspitzel sonst noch heißen möget: Fahrt zur Hölle!

## Softsale

Schloßplatz 19 3070 Nienburg  
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr  
Telefax: 05021/62335

05021/910416 und 910417

AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA
1889	69,90 DM	Cytron	29,90 DM
300 Con-Kit	69,90 DM	Demogems	29,90 DM
Aloud Plac. 2	64,90 DM	Dark Queen o.K.	59,90 DM
Acres of G.War	39,90 DM	Balkoned	59,90 DM
Adv. Collect.	39,90 DM	Das schw. Auge	69,90 DM
Addict Gam.	69,90 DM	Death Girl PC	49,90 DM
Air Land Sep.	54,90 DM	Daughter Sep.	74,90 DM
Air Support	74,90 DM	Del. Part 1 A.C.	49,90 DM
Alerts Sp. E.	29,90 DM	Del. Part 2 A.C.	49,90 DM
Arb. Ad W.War	59,90 DM	Del. Part 3 A.C.	49,90 DM
Arb. Nights	49,90 DM	Desert Strike	64,90 DM
Arb. Nights	49,90 DM	Die Kabinette	79,90 DM
Arb. Nights	49,90 DM	Do Jo Day	49,90 DM
Arm. Gold	29,90 DM	Double Drop	39,90 DM

A-Train\* 79,90 DM Combat Air Patrol\* 64,90 DM

AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA
Ascaran	49,90 DM	Drig. Lar 3	54,90 DM
Ascaran	49,90 DM	Dragon Wars	54,90 DM
A-Train*	79,90 DM	Dragon Team	54,90 DM
A-Train	79,90 DM	Dring. Mission	59,90 DM
ATAC	69,90 DM	Dune	54,90 DM
AVBB Harrier	69,90 DM	Dynabattle	54,90 DM
9-17 Fly	69,90 DM	Dynastix	54,90 DM
Arb. T. 2	64,90 DM	Earth	54,90 DM
Arb. T. 2	64,90 DM	Elvis 2	59,90 DM
Arb. T. 2	64,90 DM	Elysium	59,90 DM
Arb. T. 2	64,90 DM	Exile	59,90 DM
Arb. T. 2	64,90 DM	Eye of the Storm	59,90 DM

Dune 2\* 59,90 DM Eishockey Man\* 69,90 DM

AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA
Blinds of Prey	69,90 DM	Fant. Worlds	74,90 DM
Blitzkrieg Bt. 1	49,90 DM	Fant. Worlds	74,90 DM
Blitzkrieg Bt. 2	49,90 DM	Fant. Worlds	74,90 DM
Black Cop	69,90 DM	Fant. Worlds	74,90 DM
Blue Max	39,90 DM	Fly Harder	64,90 DM
Blue Wings	39,90 DM	Frog. 1 G.P.	74,90 DM
Black Ropes	69,90 DM	Gateway Gap	59,90 DM
Black Ropes	69,90 DM	Gateway Gap	59,90 DM
Black Ropes	69,90 DM	Gateway Gap	59,90 DM
Black Ropes	69,90 DM	Gateway Gap	59,90 DM

Goal! \*\* 54,90 DM Gunship 2000\*\* 64,90 DM

AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA
Castles	59,90 DM	Head to Head	59,90 DM
Castles	59,90 DM	Head to Head	59,90 DM
Castles	59,90 DM	Head to Head	59,90 DM
Castles	59,90 DM	Head to Head	59,90 DM
Castles	59,90 DM	Head to Head	59,90 DM

Syndicate\* 64,90 DM Traps n' Treasures\*\* 64,90 DM

SUPER NES DT.	SUPER NES DT.	SUPER NES DT.	SUPER NES DT.
Act Raiser	129,90 DM	Cosmo Gang	139,90 DM
Act Raiser	129,90 DM	Cosmo Gang	139,90 DM
Act Raiser	129,90 DM	Cosmo Gang	139,90 DM
Act Raiser	129,90 DM	Cosmo Gang	139,90 DM
Act Raiser	129,90 DM	Cosmo Gang	139,90 DM

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE PREISLISTE FÜR PC+AMIGA+CD-ROM+SUPER-NES+MEGADRIVE MIT ÜBER 1.300 TITELN AN

\*-DT. VERSION \*\*-DT. ANLEITUNG-HANDBUCH \*\*\*NOCH NICHT BEKANNT  
Nicht alle Spiele waren zum Zeitpunkt der Drucklegung bereits lieferbar.  
Inhalt und Druckfehler vorbehalten. Ladepreise variieren, Ladenöffnungszeiten  
erfragen. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, NN 9,90 DM zzgl. MwSt.  
250,- DM versandkostenfrei, Ausland n. Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB



# Bachler Computersoftware

## AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA

A320 Airbus Edition USA / dt	94.95
A-Train /dt	84.95
Abandoned Places 2 /dt	66.95
Alien Breed Special Edition 92	24.95
Amberstar /dt	79.95
Arabian Nights	49.95
B17 Flying Fortress /dt	69.95
Battle Isle + Data Disk /dt	69.95
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	44.95
Beavers /dt	49.95
Body Blows /dt	49.95
Bundesliga Manager Professional 2.0 /dt	72.95
Chaos Engine /dt	54.95
Chuck Rock 2 /dt	49.95
Civilization /dt	79.95
Combat Air Patrol /dt	69.95
Das Schwarze Auge 1 — Schicksalsklänge /dt	79.95
Das Schwarze Auge 2 — Sternenschweif /dt	V.mö.
Der Patrizier /dt	74.95
Desert Strike /dt	59.95
Dune 2 /dt	59.95
Dungeon Master & Chaos strikes back /dt	66.95
Eishockey-Manager/dt	74.95
Entity /dt	64.95
F-15 Strike Eagle /dt	34.95
Fallen Empire /dt	84.95
Flashback /dt	64.95
Formula 1 Grand Prix /dt	79.95
Goal !	54.95
Gunship 2000 /dt	69.95
Hannibal /dt	72.95
Historyline 1914-1918 /dt	84.95
Indiana Jones 4 — Fate of Atlantis /dt	79.95
Legend of Kyandia /dt	66.95
Lemmings 2 /dt	64.95
Lionheart/dt	59.95
Lost Vikings /dt	59.95
Lothar Matthäus /dt	V.mö.
M1 Tank Platoon /dt	34.95
Midwinter 2 /dt	34.95
Morph /dt	54.95
Pinball Dreams /dt	59.95
Pinball Fantasies /dt	59.95
Pirates!	29.95
Railroad Tycoon /dt	79.95
Secret of Monkey Island 2 /dt	89.95
Sensible Soccer '93 /dt	54.95
Space Legends /dt	74.95
Street Fighter 2 /dt	59.95
Syndicate /dt	66.95
Tornado /dt	V.mö.
Transarctica/dt	54.95
Traps 'n' Treasures /dt	66.95
Turrican 1 /dt	24.95
Turrican 2 /dt	24.95
Walker /dt	59.95
War in the Gulf /dt	74.95
Whale's Voyage/dt	66.95
Wing Commander /dt	44.95
Wrestle Mania 2 /dt	54.95
Zool /dt	59.95

1 MB-Erweiterung für Amiga	49.90
2 Laufwerk 3.5" für Amiga	139.00
Das Lucasfilm-Buch /dt	29.80
Das Lucasfilm-Buch 2 /dt	29.80
Gravis Game Pad (Amiga & Atari ST)	43.00

**Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.**  
**Der Versand erfolgt per Nachnahme(+5,-DM) oder portofrei per Vorkasse (bar, Scheck).**  
**Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.**  
**Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!**

### ANDREAS BACHLER COMPUTERSOFTWARE

Blücherstraße 24 • Postfach 1113 • D-46361 Bocholt  
 Tel.: 02871/183088, 180637 • Fax: 02871/8631

## MAILBOX

wünscht sich der Rote Rächer aus Düsseldorf.

*Das Joker-Team wünscht den Damen ebenfalls eine gute Reise.*

### HAARIG

Schnief! Schluchz! Wie konntet Ihr bloß umziehen? Ich trage Trauer! Nie wieder die alte Adresse schreiben, kein Haar mehr in der Suppe, in der ohne die Untere Parkstraße sowieso das Salz fehlt. Ja, Ihr trinkt jetzt fröhlich Euren bretonischen Tee mit Wasser aus dem Grasbrunnen und sitzt in einem lustigen Ring zusammen. Währenddessen wische ich meine Tränen auf und hoffe, daß wenigstens Euer Verlagsname bestehen bleibt, sonst habt Ihr gar keinen Joker mehr im Ärmel — und warum sollte ich dann Eure um ihre gute Adresse gebrachte Zeitschrift überhaupt noch kaufen? Schließlich wären somit ja sämtliche tollen Seiten Eures Magazins flöten, wo doch der ganze Rest bis auf wenige Ausnahmen absolut super und sensationell ist. Also, macht mir bloß keinen Brork aus dem Joker!

rät uns Christhart Kratzstein aus Leutkirch-Friesenhofen.

*Hast Du schon mal in Erwägung gezogen, ärztliche Hilfe in Anspruch zu nehmen? Weil: Adressomanie ist heilbar! Wenn also demächst die Friesen wieder in Deinem Hof an der Kirche leuten, dann wende Dich getrost an Dr. Brork und frag nach der Keulenthherapie — die Anschrift kennst Du ja...*

### SEKTENWAHN

Normalerweise stehen ja eh immer die gleichen Sachen in den bei Euch abgedruckten Anzeigen. Aber im Maiheft — o jeh! Die neue SF-Trilogie von Ron Hubbard als Taschenbuchausgabe! Habt ihr's echt schon so nötig, daß Ihr auch noch für die Scientology-Sekte Werbung machen müßt? Ich habe dieses „Werk“ zwar

nicht gelesen, dafür aber anderes vom alleinigen Guru. Ehrlich, ich würde mich mehr freuen, wenn mein Amiga in die ewige Meditation einstiege, als wenn ich nochmal in solchen Schinken blättern müßte! Also: Keine Mark für Scientology-Wirtschaftsunternehmen wie etwa den New Era-Verlag. Deren Gehirnwäsche muß ich wirklich nicht noch finanzieren, zumal es genug andere SF-Bücher gibt. Und bessere sowieso! bezieht Gero Feuß aus Bremen Stellung.

*Dazu mal ein ernstes Wort: Weil auch wir nicht allwissend sind (kaum zu glauben, aber wahr), war uns nicht bekannt, daß der New Era-Verlag zum Scientology-Unternehmen gehört — bis wir die Anzeige selbst sahen, und da war es für Änderungen bereits zu spät. Und obwohl wir bekanntlich Zensur jeder Art strikt ablehnen, lehren wir es doch ebenfalls ab, das Heft zum Forum zweifelhafter Weltverbesserer zu machen. Kurz und gut, Anzeigen solcher oder ähnlichen Inhalts werden wir zukünftig keinen Raum mehr zur Verfügung stellen. Einverstanden?*

### PERVERSER STÖHNER

Ich kaufe den AJ eigentlich nur wegen der Leserbriefe, der Tests und des Bilds von Michael, das ich immer wieder neu zum Wiehern finde! Dieser geniale Einstieg führt mich gleich zu ein paar Fragen:

- 1) Ich habe gehört, daß Computer von Viren befallen sein können. Ist das ansteckend?
  - 2) Kann man ein Computergebläse als Rattenfalle benutzen?
  - 3) Mein Amiga 321 stöhnt in letzter Zeit so pervers. Kann das am Monitor liegen?
  - 4) Seid Ihr alle so intelligent, wie Ihr aussieht?
  - 5) Und beantwortet Ihr immer alle dummen Fragen?
- bietet uns Niklas Hamamekers aus Berlin interessante Gelegenheiten zu Leserbriefstudien.



Wir beantworten Deinen Brief eigentlich nur wegen... äh, wegen... also, wir beantworten ihn jedenfalls:

1) Ja, sogar hochgradig ansteckend — Du hast ja offensichtlich schon einen kleinen Schaden davongetragen.

2) Kommt ganz auf die Größe der Ratten an. Für die weißen Mäuse, die Leute wie Du für gewöhnlich sehen, reicht's dicke.

3) Klar liegt's am Monitor — wenn Du uns andauernd anglozest würdest, wäre es mit ein paar perversen Stöhnern nicht getan!

4) Wer sieht hier intelligent aus?! Die Person muß sofort weg, sie paßt einfach nicht zu uns!

5) Sieht ganz danach aus...

## SONNE, SAND UND RAUBKOPIEN

Ich bin Euer deutscher Anhänger aus dem spanischen Teneriffa. Nachdem es sich auch hier herumgesprochen hat, daß in der großen, weiten Welt so etwas wie der Amiga existiert, muß ich Eurem Dr. Freak doch mal über die hiesigen Verhältnisse berichten: Ich würde sagen, Teneriffa ist das Raubkopier-Paradies überhaupt! Ich habe hier noch kein Original-Spiel gesehen (außer in meinem Regal natürlich), und auf den Flohmärkten kann man ganz öffentlich Raubkopien kaufen.

berichtet Alexander zur Linden aus Teneriffa

Also, Ihr Raubkopierer: Auf ins sonnige Teneriffa! Die Hersteller fänden den Exodus gewiß anregend, und wir könnten uns in Deutschland bald wieder über einen warmen Regen an frischer Amigaware freuen.

## FREI IM MAI

In der Mainnummer habe ich gelesen, daß Lucas Arts seine Amiga-Abteilung schließen will. Nun hat ein Freund behauptet, daß U.S. Gold die ent-

sprechenden Rechte aufkaufen will, um künftige Amiga-Umsetzungen zu besorgen. Stimmt das? Derselbe Freund hat auch behauptet, daß in nächster Zeit einige Games von UBI Soft und Infogrames zum Kopieren freigegeben werden. Wenn dem so ist, könntest Du dann nicht mal eine Liste dieser Spiele aufstellen? bittet Ralf Matthe aus Coburg.

Bei Lucas Arts denkt man tatsächlich über Lizenzvergaben nach, es ist also durchaus möglich, daß Dein Freund diesbezüglich Recht hat. Aber frei kopierbare Vollpreis-Games? Ist Dein Freund zufällig aus Teneriffa?

## BRIGITTA — VERZWEIFELT GESUCHT!

Wo ist eigentlich Brigitta? Man hört bzw. liest ja so gut wie gar nichts mehr von ihr. Wurde sie vielleicht befördert und darf jetzt die Seiten nummerieren? Oder ist ihr einfach die Zahnpasta ausgegangen, und jetzt will sie sich nicht mehr für die Seitenhiebe fotografieren lassen, weil sie Angst hat, ihre neuen Dritten würden bei den Lesern ankommen? Ich bitte um Aufklärung! fordert Stefan Wetzl aus Lüneburg.

Befördert wird man bei uns höchstens vor die Türe, das solltest Du eigentlich wissen. Auch Zahnpasta hat Gitti noch in rauen Mengen, nein, sie hat die letzten Monate einfach beim Friseur verbracht. Das Ergebnis dieses „Kurzaufbaues“ ist diesmal bei den Seitenhieben zu bewundern.

## KONKURRENZNEID

Mit Euren Spieletests seid Ihr ja ziemlich aktuell, aber da behauptet doch Eure direkte Konkurrenz glatt, daß Ihr nur deshalb so schnell seid, weil Ihr inoffizielle, unfertige Versionen oder Demos testet. Nun sagt mal was dazu! Es ist nämlich



**TRANSARCTICA 2**  
Messengers of Doom

**ISHAR 2**  
Das neue Abenteuer!

- Für RPG-Anfänger und Fortgeschrittene geeignet
- Gruppen-Mitglieder mit Persönlichkeit und "eigenem Willen"
- Hunderte von neuen Charakteren
- Detaillierte Karten des Inselreichs
- Spielareal dreimal größer als in Ishar
- Abenteuer-Szenarien mit dichten Handlungssträngen
- Phantastische Grafik-Atmosphäre
- Spielstände sichern und laden ohne Abzüge
- Verbesselter Kampfmodus
- Gruppen aus Teil 1 können übernommen werden
- Bildschirmtexte und Handbuch komplett in Deutsch!

**Jetzt erhältlich für:**  
**MS-DOS**  
**AMIGA**  
**ATARI ST**

**TRANSARCTICA**  
Die ultimative Herausforderung in unserer Zukunft.  
Folgt Sie den Zug Transarctica durch die Eis- und Sonnen-  
landschaften.

**MS-DOS - AMIGA 500/600 - ATARI ST**  
**JETZT NEU: AMIGA 1200 - ATARI-FALCON**

**Silmarils**

Sie erhalten diese Programme in jedem guten Fachhandelsgeschäft. Sollten Sie Schwierigkeiten haben, sie zu erwerben, wenden Sie sich bitte an die Firma Selling Points GmbH, Postfach 2863, 33258 Gütersloh, Tel.: 05241 / 29843.







foltert oder ganz einfach das Bild veröffentlicht, so daß von nun an alle Leute die Straßenseite wechseln, wenn sie Mike sehen!

teilt uns Outing-Spezialist Stefan Dries aus Mühlthal mit.

Da Michael aus ebenso nahe-  
liegenden wie finanziellen  
Gründen für eine Ausreis-  
chung leider nicht in Frage  
kam, haben wir uns damit be-  
gnügt, seinen Hund Daisy  
mehrmals kräftig am Schwanz  
zu ziehen und Dein Foto abzu-  
drucken. Viel erreicht ist damit  
freilich nicht, denn er hat das  
Immobiliengeschäft längst auf-  
gegeben. Warum? Nun, die Fir-  
ma hatte sich ganz auf den Bau  
von Goldspeichern spezialisiert,  
da wurden bald die Kunden  
knapp. Onkel Dagobert und  
Michael selbst sind ja bereits  
verstorben...

**WER. WIE. WANN**

Über Euren Antwortbrief habe ich mich sehr gefreut und deswegen mein Taschengeld der letzten drei Jahre geopfert, um mir meinen ersten eigenen Joker zu kaufen. Das berechtigt mich wohl zu ein paar Fragen:

- 1) Im Heft ist immer wieder von einer gewissen Brigitta die Rede – wer ist das?
  - 2) Ist der Joker irgendwie mit Malcom aus „Legend of Kyrandia“ verwandt?
  - 3) Wie kriegt Michael Euch zum Arbeiten?
  - 4) Wie geht es Daisy?
  - 5) Wer hat im letzten Heft das gräßliche Foto von Michael in die Casting Competition für „Monkey-Island“-Piraten geschmuggelt?
  - 6) Wann gibt es ein neues Sonderheft?
- sowie das Fragen-Sixpack von Oliver Gromatzki aus Bergisch Gladbach.

*Richte Deinem Vater bitte aus, daß er Dir viel zuviel Taschengeld gibt — wir müssen uns hier alle einen Joker teilen. Jetzt zum Thema:*

1) Sehr zum Leidwesen der männlichen Belegschaft ist Brigitta Michaels Frau.

Außerdem ist sie die Gründermama der „Seitenhiebe“ und als solche endlich mal wieder im Heft vertreten.

2) Nö, warum? Bist Du etwa

3) Er droht uns mit Geld!

4) Bis auf ein leichtes Ziehen  
im Schwanz (hehe) recht gut.

5) Das war er selber. Der Mann hat Humor, was?

6) Endlich eine vernünftige Frage: Das Sonderheft „Stra-

tegiespiele" erscheint am 20. Oktober. Hoffentlich bist Du bis dato wieder flüssig!

## RECHTSBELEHRUNG

Informiert doch Eure Leser mal über die Rechte, die sie als Käufer haben, wenn sie im Versandhandel bestellen. Mir ist nämlich z.B. folgendes passiert: Bei einem bekannten Großversand bestellte ich vor einiger Zeit zwei Super NES samt Zubehör per Nachnahme. Dummerweise bedachte ich nicht, daß der RGB-Anschluß eines US-Gerätes mit dem meines Monitors bzw. Fernsehers nicht kompatibel ist. Ich machte von meinem Rückgaberecht innerhalb von acht Tagen Gebrauch, die Firma lehnte jedoch die Zusendung eines entsprechenden Schecks rundheraus ab. Zwei weitere Schreiben blieben unbeantwortet. Erst als ich mit der Einschaltung meines Anwalts drohte (schließlich

ging es ja nicht gerade um einen Pappenstein), ließ sich der Händler dazu herab, mir den gezahlten Betrag zurückzuerstatten. Ich hoffe, dieses Thema ist nicht zu heiß für Euch, schließlich sind diese Leute Eure Anzeigekunden, und Ihr bekommt womöglich sogar Testmuster von ihnen.

Ärgert sich Oliver Preißner aus Lauf a.d. Pegnitz.

*Geschicht Dir ganz recht, was bestellst Du auch eine Konsole?! Jetzt mal im Ernst: Generell gilt im Versandhandel dasselbe Widerrufsrecht innerhalb einer Woche wie bei Haustürgeschäften (merkt man immer daran, daß man zweimal unterschreiben muß), eine spätere*

Computersoftware Schneider		Mo, Mi, Do 16.30-19.00	
Carola & Michael (030)304 31 56		Di 16.30-20.00	
Reichsstr.50 - 14052 Berlin		Fr 15.30-18.00	
Amiga Software	DM	Amiga Software	DM
A-Train	74.90	Elvira 2 - Jaws of Death	74.90
Adventure Places etc.	74.90	Elvira 3 - The Sorcerer's	74.90
Airbus A320 USA etc.	99.90	Eye of the beholder etc.	59.90
Amberstar	74.90	Exotic 2 etc.	59.90
Amiga Book 2 - War, etc.	99.90	Exotic 3000 etc.	59.90
Aquatic Games etc.	74.90	Exotic 3000 Fighter 2 etc.	59.90
Armenian Ninja	74.90	Fate-pate's of dawn etc.	74.90
Armenian Ninja 2	74.90	Fate-pate's of dawn etc.	74.90
Armenian Ninja 3	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 4	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 5	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 6	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 7	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 8	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 9	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 10	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 11	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 12	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 13	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 14	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 15	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 16	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 17	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 18	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 19	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 20	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 21	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 22	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 23	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 24	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 25	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 26	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 27	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 28	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 29	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 30	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 31	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 32	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 33	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 34	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 35	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 36	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 37	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 38	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 39	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 40	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 41	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 42	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 43	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 44	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 45	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 46	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 47	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 48	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 49	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 50	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 51	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 52	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 53	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 54	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 55	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 56	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 57	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 58	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 59	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 60	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 61	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 62	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 63	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 64	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 65	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 66	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 67	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 68	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 69	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 70	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 71	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 72	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 73	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 74	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 75	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 76	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 77	74.90	Flashback etc.	74.90
Armenian Ninja 78			

jedes Spiel 24.90 DM / 3 Stck = 69 DM / 5 Stck = 99 DM

Archipelago, Basil, Black Shadow, Blasteroids, Circus Attractions, Curse of Ra, Cyberworld, Deadline Day of pharo, Deathtrap, Espionage, Fusion, Great Coats, Hollywood Poker Pro, Kryton egg, Rotos, Marvel Madness, Matrix Murders, Nevermind, Planetfall, Puffy Saga, Rans, Sir Fred, Sorcerer Saneath, Stryx, Super Puffy, Theme Park Mystery, Typhoon Thomson, Zork I

jedes Spiel 29,90 DM / 5 Stck = 135 DM / 10 Stck = 240 DM

Apocalypse, Austerlitz, Battle-movie, Battle, Squadron, Black Warrior, Brainbusters, Carrier Command  
 Aces GT4, Champions of Shaolin, Combatants, Days of thunder, Defenders of earth, Devotion Designs  
 Aces GT4, Champions of Shaolin, Combatants, Days of thunder, Defenders of earth, Devotion Designs  
 Footballmanager WC ED, Giant Gear Pack (Sims 3), Golf Challenge, Hand Drive, Heroes of the lance  
 Hudson Hawk, Interphase, Jack Nicolas O'Neil, Killing Cloud, L. Cooper, Lord of Chaos, Magic Fly II  
 Macguyard Dizzy, Mercenary, Mercenary, Mercenary, Mercenary, Mercenary, Mercenary, Mercenary  
 Macguyard Dizzy, Mercenary, Mercenary, Mercenary, Mercenary, Mercenary, Mercenary, Mercenary  
 Rainbow Island, Resolution d, Shinozu, ShufflerPack, Silkstorm, Space Harrier 2, Speed Pakt (Sims)  
 Speedball, Spellbound Dizzy, Spellbound, Sport, Sport, Spys vs Spies arc strike, Street Hockey, Super  
 Warlock Quest, Winter Olympiad, Wizard, X-Port, Xenomorph, Zone Warrior

Besuchen Sie uns auf der

BRAUNSCHWEIG, Stadthalle 25. + 26. Sep. 93  
BREMEN, Roland-Center 17. Nov. 93  
BERLIN, Ausstellungshallen 4. + 5. Dez. 93  
KASSEL, Documenta-Hallen 26. + 27. Feb. 94

**ComBIT<sub>93</sub>**

Informations - und Verkaufsboerse  
HARDWARE-SOFTWARE-SYSTEME

INFO 0531/331415

jedes Spiel 39.90 DM / 5 Stck = 175 DM / 10 Stck = 320 DM

4D Sports Bonting, Alienated Sentinel, Altered Denial, Ant Henna (Herd), Atomino, Auriferous d  
 Assault, Backgammon Royal, Back to Back to 2, 3 Bands Tale 3, BAT d, Barlie Chases, Battlemaster  
 Battle, Battle of the Bards, Battle of the Bards, Battle of the Bards, Battle of the Bards, Battle of the Bards  
 Capian Blood, Car Vap, Carriage, Castle Master d, Celtic Legends d, Centurion d, Champain Raj  
 Chases Challenge, Chock Yeagers, Colossal Chase X, Crossbow d, Tyl, Cybersun 3, Defender of Crow  
 Dances, Dark, Dark, Dark, Dark, Dark, Dark, Dark, Dark, Dark, Dark, Dark, Dark, Dark, Dark, Dark, Dark  
 Fi Fi Palace, Final Battle, Final Battle, Final Battle, Final Battle, Final Battle, Final Battle, Final Battle  
 Gnomes 3, Gnomes 3, Gnomes 3, Gnomes 3, Gnomes 3, Gnomes 3, Gnomes 3, Gnomes 3, Gnomes 3, Gnomes 3  
 Guard, Guard, Guard, Guard, Guard, Guard, Guard, Guard, Guard, Guard, Guard, Guard, Guard, Guard, Guard  
 Keep the Ninja 3, Keep the Ninja 3, Keep the Ninja 3, Keep the Ninja 3, Keep the Ninja 3, Keep the Ninja 3  
 Lee the Ninja 3, Lemnigda Dance, Mean Streets d, Mega Twin d, Moonfall d, Moonstone Racer d  
 Moonstone Racer d, Moonstone Racer d, Moonstone Racer d, Moonstone Racer d, Moonstone Racer d, Moonstone Racer d  
 Operation Hammer, over the net, Paga, Paga Kick Bonting, Pegapaga, Pipemagnum, Plotting, Popolosa d  
 R11 Baseball 2, Kick Dangerous 2, Robin Hood d, Roadland d, Rolling Royal, Shadow of the bear  
 Shadow of the bear, Shadow of the bear, Shadow of the bear, Shadow of the bear, Shadow of the bear, Shadow of the bear  
 Suspicious Cargo, SWIV, Teenage Mutant Hero Turtles, Toxins 3, Torvak the warrior d, Total Recall  
 Treasure, Trap, TV Sports, Footage, Twizum, Warlock the avenger d, Waterloo d, Wings of death

jedes Spiel 49.90 DM / 5 Stck = 225 DM / 10 Stck = 410 DM

**Amyg.** Another World, Bethlehem 1942, Big Business d.B., Buck Rogers + Leaning d., Chuck Rock  
Crestion of Krennia d., Conquest of Camelot, Curse for a corpse d., Curse of azure bones, Dino Wars  
Drachen von Lass d., Dragonflight, Dragon Land 2, Drakken d., East vs West d., Embattled Lander  
Fist Samurai, Flight of Intruder d., Full Metal Planet d., Harpoon, Hawk + Hawk d., Hawk Patrol  
Hellscape d., Hellscape II d., Hellscape III d., Hellscape IV d., Hellscape V d., Hellscape VI d.  
Kings of the sky 1-5 m., Leader, Lethal escape, Lia Wia Challenge, Lotus Flower Challenge 2,NAM  
Mega-memio d., Megatropolis d., Midwinter 2-Jumea.. d., Nightbird, Pandrol 90, Parasol Star  
Pilot Quest 1, Powermover, Shadow of the beast 3, Shadow Sorcerer d., Shadowknight d., Simpsons  
Space Crusade, Speedball 2, Spirit of excalibur, The Last Challenge, Tearyears Thomas, Thunderhawk  
TV-Sports Baseball, TV-Sports Boxing, Ultima 5, UMS 2 d., Wolfchild, Wonderkid, Wizard of demons

**Versandkostenfrei fuer Selbstabholer - nur nach Vereinbarung**

Spielesammlungen (Inhalt)		DM
Adventures (Supremacy/Hunter/Coporation)	59,90	
Big Box 2 (R-Type/Shanghai/Bombz/TV-Sports Football/Intern. Karate + usw.)	59,90	
Chart Attacks (Lucha Turbo Challenge/Lame Power/Ghoulis & Ghoulis/Venue)	59,90	
Highlights (Kotaku/Games/Games/Games/Realm of Sorcery/Volleyball)	49,90	
Las Pack (Turrican 2/Str. Dragoon/JMW/Nightshift)	49,90	
Power Pack (Bloodwings/Lombard Rally/TV-Sports Football/Xenon 2)	49,90	
Premier Collection (Tusker/Filmboss/Quest/Intern. Karate + Falst Ninja)	49,90	
Soccer Mania (Footballmanager 2/Gazdas Super Soccer/Microscope Soccer)	59,90	
Top League (Swordball/Champion/Games/Games/Games/Falst Ninja TV-Sports Football)	59,90	
Ultimate Dollar Tree (Falcot/Games/Games/Games/Matten/Crui)	59,90	

10 Spiele nach unserer Wahl = 175 D

Loesungshilfen in deutsch:			
Buck Rogers	24.90	Indianer Jones 3	19.90
Captive	19.90	Indianer Jones 4	29.90
Colonels Bequest	24.90	Kings Quest 1-4	19.90
Elvira - Mistress of dark	19.90	Keel the thief (e)	19.90
Elvira 2 - Jaws Cerberus	19.90	Manhaunter 2	19.90
		Monkey island	19.90
		Police Quest 1	19.90
		Power Monger	29.90
		Top Secret (ASM)	7.80
		Ultima 6	24.90

**Irrtum & Preisänderung vorbehalten - Preisliste 2,- DM - Jede Bestellung ist verbindlich**  
Bei nicht abgeholten oder annahmeverweigerten Sendungen stellen wir DM 20,- in Rechnung  
Versandkosten inkl. Zahlkartengebühr: Nachnahme telefonisch + 10 DM, schriftlich + 7 DM  
Vorkasse + 4 DM (Scheck/Überweisung Postgiroamt Bln.BLZ 100 100 10 Kto.453 447-108)  
Kein Versand ins Ausland dt. = deutsche Anleitung \* = bei Druck noch nicht lieferbar



# MAILBOX

Rückgabe der Ware ist rechtlich hingen nur dann abgedeckt, wenn Mängel festzustellen sind. Hästest Du Deinen (ja, DEINEN) Fehler bezüglich der US-Norm also später gemerkt, hätte Dir im Ernstfall auch der Anwalt nicht helfen können. Daß es aber nicht die feine Art ist, eine berechnete Geldrückzahlung zurückzunehmen, versteht sich wohl von selbst.

## DER REST IST TEST

Am liebsten lese ich bei Euch die Mailbox, Dr. Freak, das Editorial, das Betriebsgeheimnis und Borgis Geflüster. Könntet Ihr nicht statt dessen diese lästigen Spieltestes weglassen? Ihr glaubt doch nicht etwa, daß wir das Heft kaufen, weil wir uns mit Amigas abgeben, oder? verunsichert uns Robert Johannes Nickel aus Travemünde.

Auch uns stören diese merkwürdigen Tests schon lange, war hat überhaupt damit angefangen? Und was zum Henker ist eigentlich ein Amiga? Ja, schreiben wir hier denn am Ende gar nicht für den Spiegel?!

## PROFI-RETOUTURSCHCE

Ein Wort zu einem Leserbrief aus der letzten Ausgabe: Wir finden es schön, daß Andreas Klawikowski unsere Bilder in der Joker-Galerie aufgefalten sind. Das sollen sie auch, deshalb verschicken wir sie ja schließlich! Und in der

Tat gibt es eine PD-Gruppe namens Nordlicht, die aus zwei Personen besteht, nämlich aus meiner Frau Gaby und mir. Aber woher will Andreas wissen, daß wir nur gescannte Bilder veröffentlichen? Die Nordlicht-Serie umfaßt mittlerweile mehr als 400 Disketten mit Programmen aus allen Bereichen (Grafik, Spiele, Anwender, Musik und Demos), und unsere Bilder sind keinesfalls gescannt, sondern handgepixelt. Dazu verwenden wir einen normalen A500, „Digi-Paint“ und „Deluxe Paint“ als Malprogramme sowie eine handelsübliche Maus. Von professionellen Schikane also keine Spur! kommentiert Udo Dörries aus Nordlicht.

So, das mußte doch mal gesagt werden. Oder etwa nicht? Na, jetzt wurde es jedenfalls gesagt, wir können das Thema ad acta legen und uns wieder ganz dem Ziehen an Daisys Schwanz widmen.

## HISTORYLINE-HISTORY

Bei der Lektüre Eurer letzten Ausgabe bekam ich fast einen Herzinfarkt, Hitzschlag und Kreislaufkollaps auf einmal! Ihr hattet in der Einleitung des Leser-Testes ja schon mal vorgewarnt (von wegen eigenwilligen Vorstellungen), aber davon ließ ich mich leider nicht abhalten. Ja, spinnst denn dieser Bernhard Dörries??? „Historyline“ gehört doch wohl eindeutig zu den besten Strategiespielen, die es im Moment gibt — das zeigen nicht zuletzt die Verkaufszahlen! Okay, daß die Gra-

fik ohne Brille nicht besonders aussieht, ist mir schon klar, und mit der Reaktion einer Schnecke würde mir der ach so nervöse Cursor auch Probleme bereiten. Man sieht keine strategischen Bewegungen? Na, dann würde ich doch bei Jump und Rums bleiben, da sind dann hoffentlich keine strategische Bewegungen! grüßt Christian Stettner aus Gunzenhausen.

Sapperlot, der Lesertest im letzten Heft hat aber wirklich für Aufruhr gesorgt! Christians Schreiben ist nämlich nur Stellvertreter für die vielen Zuschriften, die uns zum Thema erreichen — und tatsächlich fand sich niemand darunter, der die Meinung des Autors teilte (schon gar nicht bei Blue Byte, was man über den eigenwilligen Test ihres Spiels reichlich entsetzt war). Und auch bei uns hat „Historyline“ seinen Hit natürlich nicht im Lotto gewonnen, dennoch muß man auch andere Ansichten respektieren. Und wenn sie noch so abwegig sein mögen...

## DER HISTORY-LINER

Heute sah ich mit Entsetzen mein Gesicht im AJ-Lesertest. Daß ich Euch mein Alter verschwiege — na ja, das Foto spricht Bände. Und meine Bewertung hätte Ihr leicht noch erfahren können, schließlich gibt es seit 90 Jahren das Telefon. Nun, ich bin nun mal bissig und gegen den Strich gebürstet genug, um im AJ für eine Gegenstimme zu sorgen. Will sagen, ich habe über viele Spiele

eine andere Meinung als Eure repräsentativen Tester — wenn Ihr darauf öfters zurückgreifen wollt, könnte ich sowas regelmäßig bringen... droht Bernhard Dörries aus Thurmansbang.

Heißten Dank für das liebe Angebot, aber fürs erste ist unser Bedarf an wildem Protestgeheul aus allen Ecken vollends gedeckt. Trotzdem sind Querdenker wie Du ja auch irgendwie erfrischend — solange sie nicht von uns erwarten, daß wir ihnen wegen der eigentlich ausdrücklich vorgeschriebenen Bewertung hinterhertelefonieren...

## ABSOLUT ABARTIG

...findet Ihr das Gesülze auf diesen Seiten? Hier sollte man lieber Briefe von Leuten abdrucken, die wirklich etwas zu sagen haben? Ja dann aber nix wie raus mit der Sprache bzw. dem Schrieb! Ob es sich nun um Anregungen, Lob, Kritik oder Fragen handelt — wir lesen alles und drucken vieles. Mehr noch, etwas persönlichere Zuschriften beantworten wir sogar persönlich! Allerdings nur, wenn RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt, wir Euren Absender entziffern können und folgende Anschrift am Umschlag prangt:

JOKER VERLAG  
„MAILBOX“  
BREITENRISCHER RING 2  
85630 GRASBRUNN

Abdeckhauben: prägenau & formschön, Silbermetallglanz Antistatik	
A 500, A 500 plus	22
A 3000 o. A 4000 Tast.	24
A 500, A 600 HD	22
A 2000 Solo o. Mon.	24
A 500 + HDD A 590.	33
A1081 / 4 CM8833-14	43
Amiga CDTV 2-teilig	49
Fujitsu DL1100/500	39
Epson L0570, 870, 1170	38
Mitsubishi EUM1491	39
Eizo 9060, 9065	49
Fujitsu DL1200/3300/34	49
A 2000 65 MB Autobootfloppydisk f. KS 1/21.3, 2.0, Autopark	765
FFS, partitionierbar, kpl. formatiert & installiert, Preis.	
NEC 1037A, Original ext. 3.5" Lkw., abschaltbar, Metallgehäuse	195
Ext. Amigaflwk., abschaltbar stabiles Metallgehäuse	195
Wie vor, jed. mit 1.40 m Anschlußkabel nur noch (Sonderl. a. A.)	179
NEC 1036A Original f. A 500/2000 intern, Einbaumat., dtsch. Anl.	229
AHS Amegas Stereo Speaker System II	89
Externes Lautsprechersystem, 2 schwarze Boxen, getrennt, regulierbare Verstärker, zuschaltbare Soundverbesserer + Bassverstärker, LED-Anzeige, Blackdesign, ext. Netzteil, Anschluß über Chinchstecker, exklusiv bei AHS!	

Gameplayadapter mit 2m Kabel, für 2 Joysticks am Druckerport	39
4500 SCSI I & AT-Bus Autobootfloppydisk > 40 MB eig. Fertlg. ab Lager	
Drucker & VGA-Umschalter 2/3/4 Eing. auf 1 A/E div. Vers. vorhanden	
Commodore A 570 CD-Romflwk. f. A500 mit KS 1/32.0	444
Monitorkabel Amiga an 90 15 pol. Herstellung nach Kundenwunsch	49
Nullmodemkabel f. alle Amigas (10m, 49, 5m, 39, 2m)	29
Speichererw. f. A600 1MB komplett bestückt mit Uhr nur noch	155
2.5" Harddisk f. A 600 + A1200 z.B. 85MB (120MB nur 855)	699
2.5" 205MB (1144) größere HDs z.B. bei Bedarf mit Einbau	
DFU-Zub. Adapter 6-pol. US-Western Stecker auf TAE FN	19
Weiteres 2.5" ZUBEHÖR: Kabel, Softw., Einbaumat. einzeln erhältl.	
Amiga Original Genus Mouse mit Microschalter II	89
NEU! Mausekabel speziell für A600 & 1200 mit 120cm Läng	
NEU! Fujitsu DL 1150C/1250C Nachfolgemodell des DL 1100 !!	
RAMS: auch Extern, Static Column Mode, FPM, ZIP, SMD...	

Hauseigenes Reparatur- und alle Amigas, Eizo, IBM-Komp. ... Kabelkonfektionierungsservice \* Installation

AHS-Amegas  
Hard- & Software Vertrieb  
Laden/Versand: Schirmgasse 3-5,  
direkt gegenüber C&A, Pl. 100248  
61142 Friedberg  
Tel. 03031-611950

AHS

Besuchen Sie unser Ladengeschäft: über 12.666 verschiedene Electronic-, Hard-, Softwareteile! 24h Lieferservice anfragen! Versand: UPS-Post-NN-VK-anteil, Scheckvork. +7%, Aufl. a. A.





So macht abonnieren doppelt Spaß: Jetzt (und nur jetzt) bekommt man nicht nur seine Hefte schneller und preisgünstiger, nimmt nicht nur an der monatlichen Verlosung von drei Top-Games teil, sondern... erhält auch wahlweise ZWEI spielbare Demos oder gar eine VOLLVERSION!!!



# DAS DOPPEL-ABO



Auch bisher mußten Abonnenten für alle 10 Ausgaben eines Jahres bloß den Preis von 9, also 63,— DM (Ausland: 75,— DM) berappen und bekamen ihre Hefte wetterfest verpackt vom Briefträger — vielfach noch vor dem Kiosk! Daß alle Abonnenten automatisch am Abo-Lotto und damit jeden Monat an der Verlosung von drei Spitzenspielen teilnehmen, ist ebenfalls nicht neu. Ganz neu ist hingegen diese wortwörtlich einmalige Prämie für Neutabonnen:

Wer nämlich den Abo-Coupon dieser Ausgabe ausfüllt, hat die freie Wahl zwischen dem lediglich in Spieldauer und Umfang eingeschränkten Mega-Adventure JONATHAN von Software 2000, einer Wanderschaft durch die Steinzeit mit B.C. KID, einem kompletten Dungen aus Neos SF-Rolle WHALE'S VOYAGE und einem ganzen Level superber Plattform-Action mit Thalion's LIONHEART — sucht Euch einfach zwei dieser Super-Demos aus! Oder entscheidet Euch für die Vollversion von BLUES BROTHERS, dem Spitzen-Hüpfal Marke Titus!!

**DOPPELT-TOLL:  
ZWEI VOLL SPIELBARE  
DEMOS NACH WAHL  
ODER EINE VOLLVERSION  
VON „BLUES BROTHERS“  
PLUS ABO-LOTTO**

Aber macht schnell, Leute, denn die Doppel-Prämie gibt's nur noch bis Ende September!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER: \_\_\_\_\_

KONTO - NUMMER: \_\_\_\_\_

GELDINSTITUT: \_\_\_\_\_

BANKLEITZAHL: \_\_\_\_\_

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI) ☐

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSENHALT DURCH:

ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: ☐  
NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENUMMER AN!

Bitte einsenden an:  
JOKER Verlag • Abo - Verwaltung AJ  
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT, KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH



# WAR IN THE GULF

**Der Golfkrieg ließ die Empire-Generäle nicht ruhen: Schleunigst mußte eine Panzersimulation her, die den Erfolgsschlachten „Team Yankee“ und „Pacific Islands“ ein weiteres Kapitel hinzufügt.**



**Luftangriff!**



**Der strategische Blick auf die Karte**



**Sand im Getriebe?**



**Panzer im Quadrat**

ze des Gefechts nicht vergessen, sorgfältig mit dem ihm anvertrauten Equipment umzugehen. Am Ende jeder Mission folgt nämlich der große Kassensturz, wo jeder demolierte Tank und jede verpulverte Granate pedantisch abgerechnet werden. Und wer dann nicht alle Primärziele erfolgreich erledigt hat, kriegt auch nicht genügend Cash, um seinen Fuhrpark wieder auf Vordermann zu bringen!

Abgesehen von diesem kleinen Abstecker in der Finanzwelt ist War in the Gulf aber eine reine Action-Simulation, bei der geballert wird, bis die Rohre glühen. Das kommt auch akustisch erschreckend realistisch rüber, und dank der tadellosen Maussteuerung in Verbindung mit einer übersichtlichen und soft scrollenden 3D-Grafik spielt sich die Echtzeitschlacht so flüssig, wie man es sich im Wüstensand nur wünschen kann. Zu der opulenten Ausstattung des Games gehören neben dem informativen Handbuch noch je zwei Poster und Postkarten sowie eine große Landkarte von Kuwait, was uns auch schon zur abschließenden Manöverkritik führt: Selbst wenn die Besitzer der Vorgänger dieses Programm mit einiger Berechtigung als (kräftig) aufgemotzte, Datadisk abhaken können, lohnt sich der Abstecker an den Golf für die Freunde dezent lackierter Schwerfahrzeuge doch auf alle Fälle. (md)

## WAR IN THE GULF (EMPIRE)

### ACTION-SIMULATION

**70%**  
„WÜST“



<b>GRAFIK</b>	<b>72%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>74%</b>
<b>MUSIK</b>	<b>66%</b>
<b>SOUND-FX</b>	<b>72%</b>
<b>HANDHABUNG</b>	<b>76%</b>
<b>DAUERSPASS</b>	<b>69%</b>

### FÜR FORTGESCHRITTENE

<b>PREIS</b>	<b>DM 99,-</b>
<b>SPEICHERBEDARF</b>	<b>512 KB</b>
<b>DISKS/ZWEITFLOPPY</b>	<b>2 JA NEIN</b>
<b>HD-INSTALLATION</b>	<b>JA</b>
<b>SPEICHERBAR</b>	<b>SPIELSTANDE: 8</b>
<b>DEUTSCH</b>	<b>KOMPLETT</b>





# ISHAR 2

## Messengers of Doom

Nun teilt auch Silmarils' Kendoria das tragische Schicksal so vieler Fantasy-Reiche im digitalen Rollenspiel-Universum: Kaum gehört ein Oberbösewicht endlich zum Alt-eisen, schon taucht der nächste auf...



Diesmal sprudelt die Quelle allen Übels auf den vorgelagerten Inseln, von wo aus ein wohlorganisierter Rauschgift-ring Kendorias brave Bürger zu verbotenen Vergnügungen verleitet. Doch keine Bange, dem wackeren Krieger Zubaran liegt das Wohl und Wehe seiner Mitbürger am tapferen Herzen, weshalb er kurzentschlossen aufs drogenversuchte Eiland schippert, um den Dopedeaern den Kampf anzusagen. Dort angekommen, sucht er sich erst mal in altbewährter Ishar-Manier aus gelegentlich in der Wildnis herumstehenden oder in Kneipen hockenden Kollegen einen schlagkräftigen Fünfer-Trupp zusammen — oder er bringt gleich das bewährte Team aus dem Vorgänger mit.

Ob man seine Anti-Drogen-Kampagne nun mit den alten Import-Recken oder mit frisch

angeworbenen Kämpen startet, es wartet ein weites Betätigungsfeld. Die himlosen Gegner zum Niedermetzeln sind gegenüber dem ersten Teil der Saga weniger geworden, dafür entpuppen sich hier einige der Feinde als arg schwere Brocken, deren Zerbröselung zudem gelegentlich mit diversen Rätseln und Kleinaufträgen einhergeht — etwa bestimmte Gegenstände finden und passend verwenden, Juwelendiebe jagen und ähnliches. Auch am Handling haben die Spieldesigner nochmals gefeilt; so sind die fitzeligen Icons von einst passé, statt dessen darf die Maus in den Echtzeitkämpfen à la „Beholder“ jetzt zielgenau in angenehm große Felder beißen. Auch der Umgang mit der Magie wurde für Kampf-Hexer vereinfacht, während daneben nach wie vor be-

schaulich allerlei Zauberränke gebräut werden können. Freilich nur, sofern man zuvor die nötigen Zutaten und einen Kessel aufgetrieben hat...

Das Spiel hat also ein paar Kilo zugelegt, dafür mußte allerdings die ehemals so opulente Optik auf die Schlankheitsfarm: Im Vergleich zum ersten Ishar bzw. zur wunderhübschen PC-Version des aktuellen Drogen-Dramas wirken die amigaischen 3D-Inseln samt ihren Dungeons, Städten und animierten Monstern doch etwas bläblich, und der ungewohnt grobpixelige Himmel wird selbst durch eingebaute Tag/Nacht-Effekte nicht schöner. Andererseits ist der neue Abenteuerspielplatz halt auch sehr viel größer als der alte. Über den Sound kann man diesmal schon gar nicht meckern, denn nach der

schummrigen Titelmelodie warten viele atmosphärische Stücke nebst noch mehr schicken Effekten im Spiel selbst.

Im Endeffekt hat diese „Drogerie“ somit durchaus die gebotene Dosis an Spielspaß auf Lager, da heißt selbst der Anachronismus von nicht anerkannten Zweifloppies keinen Faden ab. Und wer unbedingt mehr Farben sehen will, der hat bestimmt auch einen Turbomiga — und muß eben auf die angekündigte Spezialversion für seinen 1200er warten. (jn)

### ISHAR 2 (SILMARILS)

#### ROLLENSPIEL

72%  
„3D-DROGE“



GRAFIK	73%
ANIMATION	61%
MUSIK	77%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	72%

#### FÜR GEÜBTE

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEIFLOPPY	3 JA NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPIELBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT





Fast-food-Riesen McDonald's der Umweltschutz am Herzen liegt? Wenige, deshalb hat man mit diesem Spiel den werbewirksamen Beweis antreten — zunächst am Mega Drive, jetzt auch am Amiga.

eines Abschnitts zuweilen davon vorweisen kann, wird gnadenlos zurückgeschickt. Am Ende des ganzen Levels folgt eine immer gleiche Bonusrunde, bei der von oben herabfallende Dosen, Papierfetzen

und Flaschen im passenden Container landen müssen. Alles sehr löblich und auch ganz nett, aber mehr halt nicht. Denn fast alle Spielelemente sind alte Be-

nur mit einem Helden losziehen, Teamarbeit ist verpönt. Zudem ist der praktisch angewandte Digital-Umweltschutz selbst auf der niedrigsten Schwierigkeitsstufe bockschwer!

# GLOBAL GLADIATORS

Der Konzern-Clown Ronald beamt die bereits aus „McDonald Land“ bekannten Hamburger-Freaks Mick und Mack in eine vier Levels (à drei Unterabschnitte) umfassende Plattformwelt, wo sie den ansässigen Umweltverpestern bessere Manieren beibringen sollen. Unter Zeitdruck kämpfen sie sich durch die Schleimlandschaft, den Wald, eine Großstadt und die abschließende Eishöhle, um die Gegend mit einer feuerspeienden Kanone zu säubern.

Zum Sammeln gibt's neben Zusatzleben und Zeitboni vor al-

und Flaschen im passenden Container landen müssen. Alles sehr löblich und auch ganz nett, aber mehr halt nicht. Denn fast alle Spielelemente sind alte Be-

Die putzige Grafik scrollt sauber in alle Richtungen, hat aber so ihre Tücken: Sobald sich das Sprite umdreht, rutscht das Bild schlagartig ein Stück zur Seite — falls das während eines



Tja, abgefüllt ist die Welt wahrlich leichter zu ertragen, und nun haben die Newcomer von Chaos sogar ein Spiel aus dieser alten Säuerweisheit gemacht. Freilich geht's dabei nicht um Alk, sondern um Farben...

Der Screen präsentiert dem geneigten Tüftler geometrische oder auch völlig unregelmäßige Strukturen, deren bunt ausgefüllte Flächen umgefärbt werden sollen. Dazu verwendet man fünf vorgegebene Tönungen sowie einen oder mehrere im Bild angesiedelte „Farbtöpfe“, von denen alle Änderungen ausgehen. Liegt der Topf z.B. in einer roten Fläche, während daneben ein blauer Klecks eingezeichnet ist, klickt man mit dem vorher eingebläuten Cursor auf das Töpfchen, und als-

bald verbreitet sich Blau schön langsam über beide Gebiete. Das kommt Euch bekannt vor? Genau, ein ähnliches Prinzip fand bereits Ende 91 in Infogrames' etwas verunglücktem „7 Colors“ Anwendung, hier ist es jedoch eindeutig mit mehr Spaß verknüpft!

Dafür sorgen wohlbedacht eingestreute Kreise und Kreuze — wer nämlich z.B. mit Grün auf ein grünes Kreuz trifft, hat eines seiner fünf Leben verwirkt. Wer aber statt dessen die bunten Kreiselchen mit passender Couleur in Wohlgefallen auflöst (natürlich ohne den Kreuzen oder dem Zeitlimit zu nahe zu treten), darf im nächsten der 99 Levels weiterinseln. Tatsächlich müssen sich hier sogar geübte Querdenker tüchtig ins Zeug legen, um die scheinbar unentwirrbaren Rätsel des originellen Leveldesigns voller Farbeleporter und beweglichen Blockaden letztlich doch noch zu entwirren.

Während das Hirn raucht, werden die Lauscher mit hübschen Soundtracks und eher gewöhnlichen FX versorgt, optisch geht's aber trotz netter Zwischenbilder

relativ schlicht zu. Egal, denn die Maus pariert stets prima, und das Gameplay ist ein echter Überraschungs-Tiefgrinder! (jn)

## GLOBAL GLADIATORS (VIRGIN)

### PLATTFORM-ACTION

**63%**  
„RECHT NETT“



GRAFIK 74%

ANIMATION 69%

MUSIK 76%

SOUND-FX 70%

HANDHABUNG 58%

DAUERSPASS 60%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

## FILL'EM (CHAOS)

### FARBEN-TÜFTELEI

**66%**  
„FARBEN-FROH“



GRAFIK 36%

ANIMATION 33%

MUSIK 68%

SOUND-FX 33%

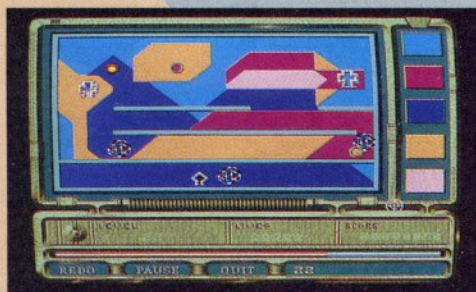
HANDHABUNG 75%

DAUERSPASS 72%

### FÜR GEÜBTE

PREIS DM 45,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NOCH OFFEN
SPEICHERBAR	PASSWÖRTER
DEUTSCH	KOMPLETT





# GESPENSTISCH GUT?



# JOKER

INFOTAINMENT FÜR  
PERSONAL COMPUTER

JULI  
AUGUST

9/93  
DM 7,- / € 5,50  
sfr. 7,- / nli 8,-  
Lit. 6,800 / DR 1,25

DIE  
EXTRADICKE  
SOMMER-DOPPEL-  
AUSGABE

MEHR SEITEN - MEHR TESTS!

MANIAC MANSION II  
PATRIOT  
EYE OF THE BEHOLDER III  
FIELDS OF GLORY  
FREDDY PHARKAS  
WAR IN THE GULF  
WORLDS OF LEGEND

NEISSE INFOS & COOLE BILDER  
PIRATES! GOLD  
UND  
MIGHT & MAGIC V

IN DIE RÖHRE GEGUCKT?  
WAS TAUGEN  
TV-DISKS?

PC JOKER

DAS MAGAZIN FÜR ALLE,  
DIE ALLES ÜBER

COMPUTER-ENTERTAINMENT

WISSEN WOLLEN...

NEUE IN DIESEN AUS-  
ZUSÄTZLICHE SEITEN VOLL  
AKTUELLER TIPS, CHEATS,  
PLÄNE UND LÖSUNGEN  
(50% MEHR)



P  
J  
K  
P  
J  
P  
J

## JETZT NEU AM KIOSK!



# Delivery Agent



Der Arbeitsplatz vom großen Boss

Sucht man den Softwaremarkt nach Wirtschaftssimulationen für Spediteure ab, findet sich außer den in Ehren ergrauten Oldies „Transworld“ und „On the Road“ so gut wie nichts. Die Trucker von Oase haben die Park... äh, Marktlücke erkannt und so-gele setzt — mit einem altbekannten Spielprinzip in neuer Lackierung...

Grundsätzlich müssen ein bis vier Spieler mit Hilfe eines ziemlich mickrigen Startkapitals eine weltweit operierende Speditionsfirma aus dem Boden stampfen. Außer den obligaten Brummis können sie dazu auch Schiffe und Flugzeuge in ihre Flotte aufnehmen; insgesamt stehen 42 unterschiedlich große und teure



Hardwarelösungen zum Transport von 25 verschiedenen Gütern bereit. Eine unabdingbare Voraussetzung für das Einfahren fetter Gewinne ist dabei die kluge Auswahl der meist reichlich vorhandenen Liefieraufträge, nicht zuletzt weil bestimmte Waren wie Säuren oder Explosivstoffe den zusätzlichen Erwerb teurer Sonder-Lizenzen erforderlich machen. Sollten die

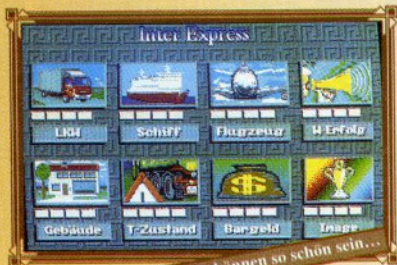
**Wer angesichts des Titels an einen Spionagiering denkt, sitzt im völlig falschen Lkw — hier wird uns ein ganz seriöser Einblick in den knallharten Geschäftsalltag eines international tätigen Fuhrunternehmers gewährt!**

Kunden trotzdem mal ausbleiben, muß halt kräftig die Werbetrommel gerührt werden — zumal nur erfolgreiche und in der Branche gut angesehene Firmen die Chance erhalten, sich einen der gelegentlich angebotenen, besonders lukrativen Spezialaufträge zu schnappen.

Noch einträglichere, wenn auch nicht ganz legale Geschäfte sind mit geschmuggelter Ware zu machen, für die man allerdings extra einen Informanten anstellen muß, der die nötigen Kontakte zur Unterwelt besitzt. Auch kleine Sabotageakte zum Ausbremsen der Konkurrenz sind möglich, ansonsten beschränkt sich das Programm aber auf moralisch einwandfreie Features. So lassen sich zur Einsparung von Wartungskosten überall auf der Welt eigene Reparaturwerk-

stätten einrichten, und für monetäre Probleme aller Art bietet die Bank ihre Dienste an. Hin und wieder treffen auch Meldungen ein, die den Obertransporteur über außerordentliche Einnahmen und Ausgaben informieren, was immer ein bißchen Abwechslung in den grauen Büroalltag bringt.

Der klar und logisch strukturierte Aufbau des Games sorgt dafür, daß man auch bei fortschreitender Expansion des Geschäfts nicht den Überblick verliert, wie es in diesem Genre ja leider öfters vorkommt. Dazu gehört auch die problemlose Steuerung, ohne Mucken transportiert die Maus den Spieler durch die anschaulichen und übersichtlichen Menüs. Punktabzüge gibt's dagegen für die spartanische Präsentation: Nach dem Verklingen der Titelmusik herrscht Friedhofsstille auf den internationalen Frachtwegen, und von Animationen hat die wenig anscheinliche Grafik auch noch nie was gehört. Aber schließlich und endlich ist Delivery Agent kein Trucker-Festival, sondern ein gewinnorientiertes Fuhrunternehmen — und wer sowas sucht, wird hier für vergleichsweise wenig Geld sehr respektabel bedient. (md)



Menüs können so schön sein...



DELIVERY AGENT (OASE)	
SPEDITIONS-SIMULATION	
66%	
„ORDENTLICH“	
GRAFIK	46%
ANIMATION	—
MUSIK	29%
SOUND-FX	—
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	70%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 49,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/2WEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE: 4
DEUTSCH	KOMPLETT



**Was meint der Bauernkalender zu dieser Jahreszeit? Er meint: „Der Sommer schwitzt dem Ende zu, der Igel schnürt bereits die Winterschuh!“ Wir hingegen meinen, daß wir uns jetzt mehr um die aktuellen Game-Charts kümmern sollten...**

Um Eure Meinung haben wir uns nämlich bereits gekümmert, und zwar indem wir die vielen Stimmzettel der letzten beiden Monate auszählten, anstatt sie wie sonst üblich an unseren Mini-Reißwolf namens Daisy zu verfüttern. Und siehe da, es tat sich Erstaunliches: Während der „Bundi“ (vermutlich aufgrund der aktuellen Version 2.0) nun ganz oben am Siegertreppchen steht, schlitterte sein Kollege „Eishockey Manager“ aus dem Stand aufs dünne Eis der Medaillentränge — Gratulation an Software 2000 zum sommerlichen Doppelschlag! Anders bei Psychosis, hier marschieren die neuen Lemmings zwar unauffällig nach

oben, doch ihre Vorgänger stürzen langsam in den tödlichen Abgrund der Vergessenheit. Naja, man kann halt nicht alles haben.

Oder habt Ihr etwa alles, was in den Top Sellern so über die Theke geht? Zumal dort wie auch bei den Top Leasern Monat für Monat ganze Fluten von oftmals kurzlebigen Neuerscheinungen die Charts stürmen — ein Schicksal, das dem neuen Ladentisch-King „Eishockey Manager“ wohl erspart bleiben dürfte. Gratulation an... nöö, schon erledigt. Und daß man nicht nur nicht alles haben kann, sondern auch gar nicht alles haben muß, bezeugen Moni und Karl mit ihren persönlichen Shit-Hits; im nächsten Heft wer-

den unsere Neuzugänge Manfred und Michael (doch, es gibt verschiedene Michaels auf der Welt!) in den Zeugenstand rufen. Den noch erhältlichen Impressions-Games, bei denen Ihr nicht nur Perlen vorfinden werdet, wollen wir schließlich im goldenen Oktober die Goldstücke von Domark folgen lassen, und damit wären wir wieder beim krönenden Abfluß, äh, Blattschuß, ach, was auch immer. Jedenfalls konnten wir hinter Big Mikes Rücken erneut drei tolle Preise für Euch abzwacken, und zwar

Verlost werden sie mal wieder unter all jenen, die den Weg zum Briefkasten finden und dort eine Postkarte einwerfen, auf der sie zuvor ihre derzeitigen Soft-Lieb-linge notiert haben. Freilich darf auch der Wunschgewinn dazugemalt werden, der Krempel kommt allerdings nur an, wenn wir den Absender lesen können! Und wenn die fleißigen Postler diese unsere Adresse lesen können:

**Joker Verlag,  
„Up & Down“  
Bräunlicher Ring 2  
85630 Grasbrunn**

1 x Lemmings 2  
1 x Abandoned Places 2  
1 x Joe & Mac: Caveman Ninja

# UP & DOWN

## DIE ERHÄLTlichen GAMES VON IMPRESSIONS



1. DISCOVERY	66%
2. CAESAR	65%
3. AIR BUCKS	61%
4. FIGHTER COMMAND	61%
5. SAMURAI	51%
6. WARRIORS OF RELENE	48%
7. FORT APACHE	44%
8. COHORT II	28%
9. MERCHANT COLONY	23%
10. GREAT NAPOLEONIC BATTLES	12%

## DIE GROSSEN 10



1. (1) MONKEY ISLAND II	41
2. (2) BUNDESLIGA MANAGER PROF.	35
3. (4) INDIANA JONES IV	19
4. (3) MONKEY ISLAND	16
5. (5) PINBALL DREAMS	7
6. (7) LEMMINGS	6
7. (8) MAD TV	5
8. (-) WING COMMANDER	5
9. (6) POPULOUS II	4
10. (10) LOTUS III	4

## TOP LEASER



1. (-) EISHOCKEY MANAGER	
2. (-) FLASHBACK	
3. (-) REACH FOR THE SKIES	
4. (-) SUPERFROG	
5. (2) WING COMMANDER	
6. (-) WHALES VOYAGE	
7. (-) BUNDESLIGA MANAGER PROF.	
8. (-) CREATURES	
9. (8) B-17 FLYING FORTRESS	
10. (7) LIONHEART	



# PERSONAL HIT SHIT

## Ninja-Moni

1. SEX OLYMPICS
2. TOP BANANA
3. SPIELHÖLLE PRO
4. ZOZOOM
5. BUNNY BRICKS



## Litho-Karl

1. BRAVO ROMEO DELTA
2. MATRIX
3. POPEYE 2
4. DREADNOUGHTS
5. MANAGER



## TOP TWENTY



1. (2) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
2. (1) INDIANA JONES IV
3. (-) EISHOCKEY MANAGER
4. (4) WING COMMANDER
5. (9) HISTORYLINE
6. (3) MONKEY ISLAND II
7. (18) LEMMINGS 2
8. (13) SENSIBLE SOCCER
9. (5) PINBALL FANTASIES
10. (6) MONKEY ISLAND
11. (7) MAD TV
12. (12) CIVILIZATION
13. (10) PINBALL DREAMS
14. (11) LOTUS III
15. (20) STREET FIGHTER 2
16. (-) LIONHEART
17. (17) BATTLE ISLE
18. (19) APIDYA
19. (-) CHAOS ENGINE
20. (8) LEMMINGS

## TOP SELLER



1. (-) EISHOCKEY MANAGER
2. (-) DESERT STRIKE
3. (11) WING COMMANDER
4. (13) SENSIBLE SOCCER 92/93
5. (-) BATTLE ISLE DATA 2
6. (-) ARABIAN NIGHTS
7. (-) REACH FOR THE SKIES
8. (-) BEAVERS
9. (1) CHAOS ENGINE
10. (-) ANCIENT ART OF WAR
11. (6) LEMMINGS 2
12. (2) LIONHEART
13. (-) FLY HARDER
14. (-) FLASHBACK
15. (8) STREET FIGHTER 2
16. (-) ENTITY
17. (12) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
18. (10) BODY BLOWS
19. (-) PIRATES!
20. (-) A-TRAIN





## Das Schaf, der Wolf und die Industrieverbände: Für heute hat unser Szenemaufwurf zur Abwechslung mal bei den „Opferlämmern“ nach Infos geschürft — wie ist die Stimmung in den Vorstandsetagen, Dr. Freak?!

Die Business Software Alliance, ein weltweit tätiger Herstellerverband, der vor allem die Eindämmung des Raubkopierens auf sein Banner geschrieben hat, veröffentlichte vor kurzem ein paar bemerkenswerte Zahlen. Demnach betrug der illegale Anteil der in Europa verwendeten Soft 1991 noch 77 Prozent, während er 1992 schon auf 66 Prozent zurückgegangen sei. Nach Ländern aufgeteilt, ergibt sich dabei ein interessantes Nord-Süd-Gefälle: Am wildesten trieben es (auch) im letzten Jahr die Italiener und Spanier mit einem Crack-Anteil von jeweils etwa 86 Prozent, gefolgt vom mitteleuropäischen Mittelfeld, und ganz oben sitzen dann die braven Briten mit ihren läppischen 54 Prozent. Bei der Schadensverteilung sieht es, wohl aus Gründen der individuellen Preisgestaltung, wieder etwas anders aus — hier führt Frankreich mit 1,26 Milliarden Miesen vor der Bundesrepublik, Großbritannien und Italien. Insgesamt ist von gesamteuropäischen Verlusten in Höhe von stolzen 4,6 Milliarden Markern die Rede!

Vielleicht fragt Ihr Euch jetzt ja, woher die Leute das eigentlich alles wissen wollen? Etwas vereinfacht gesagt, benutzt man dazu die folgende Formel: Die Zahl aller verkauften Computer multipliziert mit der durchschnittlich darauf installierten Menge an Programmen minus die tatsächlich verkaufte Soft. Abgesehen davon, daß man sich hier in einem erheblichen Ausmaß auf Schätzungen verlassen muß, wird bei der Schadensberechnung natürlich auch stillschweigend vorausgesetzt, daß sich jeder Benutzer von Raubkopien sofort

die entsprechenden Originale kaufen würde, wenn er sie nicht bereits in der geackerten Version hätte. Entscheidet selbst, wie lebensnah Ihr das findet...

Mit ähnlicher Vorsicht ist wohl auch die Behauptung Microsofts zu genießen, auf jedes verkaufte Spiel kämen ungefähr 50 bis 100 Kopien. Bei einem Ladenhüter mag das ja noch angehen, aber wenn man die Rechnung mal bei zigtausendfach verhöckerten Verkaufsschlagnern wie dem „Bundesliga Manager Prof.“ aufmacht, beschleichen einen doch gewisse Zweifel. Unmittelbar einsichtig erscheint dagegen die oft von Herstellerseite zu hörende Aussage, daß Ballergames deshalb einem aussterbenden Genre angehörten, weil hier die überflüssige Anleitung den Vertrieb auf dem Schwarzmarkt doch sehr erleichtere. Komplexere Geschichten wie Rollenspiele oder Simulationen haben dafür den Kopierschutz quasi von Haus aus eingebaut, denn ein etwa 100 Seiten starkes Handbuch stellt doch ein erhebliches Hemmnis beim Verbreiten des Cracks dar.

Vor diesem Hintergrund wird auch verständlich, warum der kommerzielle Softwareverleih dem neu gegründeten Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (in dem alle namhaften Hersteller vertreten sind) seit jeher ein Dorn im Auge ist. Wie sollte es den Leuten auch schmecken, wenn man sich gegen einen geringen Obolus jedes Game besorgen und dann die Anleitung in aller Ruhe kopieren kann? Zudem gab es schwarze Schafe, die den Münzkopierer gleich im Laden stehen hatten und das Kopierprogramm für die Disks auto-

matisch mitvermieteten. Andererseits haben die seriösen Verleiher sehr wohl versucht, mit den Herstellern ein Abkommen zu treffen, das im Kern eine ähnliche (Gebühren-) Regelung vorsah, wie es die GEMA auf dem Tralala-Sektor vereinbart hatte. Doch mittlerweile ist das alles Schnee vom letzten Juni, denn seit dem 23.6.1993 besitzt die einschlägige EG-Richtlinie über die gewerbliche und private Nutzung von Software auch in Deutschland Gültigkeit — was allem Anschein nach das Aus für den Softwareverleih bedeutet: Der bisherige Marktführer Soft & Sound hat jedenfalls das Verleihgeschäft eingestellt, und viele andere sind ihm zähneknirschend gefolgt. Viele, aber nicht alle! Einige der im Verband der deutschen Softwarevermieter zusammengeschlossenen Soft- & Sound-Kollegen wollen es darauf ankommen lassen und haben gerade einen Musterprozeß angestrengt, dessen Ergebnis mit Spannung erwartet wird.

Mit Spannung erwarten dürft Ihr auch die nächste Folge meines großen Industrie- und Handelsreports, in dem ich noch mal kurz auf das neue Softwaregesetz und seine Auswirkungen auf den Privatmann eingehe, einen Blick auf die erstaunlich schnell gewachsene Konsolen-Szene werfe und viele weitere Insider-Infos ausplaudere. Haltet solange die Joysticks steif, Euer

**DR. FREAK**



# BALLISTIC DIPLOMACY

- Bauen Sie eine bombensichere Festung! -



**DM 49,--**



**DM 49,--**

# Delivery Agent



## ARKTIS



Software GmbH  
Schürkamp 24 - 48720 Rosendahl  
Telefon 02547/1283 - FAX 1353  
Vorkasse oder Nachr. DM 8,- oder Vorkasse DM 4,-

**DM 49,--**

### Neue Spiele:

Backgammon	DM 39,--
Brain Challenge	DM 49,--
Die Odyssee	DM 59,--
Fußball-Manager	DM 49,--
Hockey-Manager	DM 49,--
Super Zocker	DM 39,--
Wolfen	DM 59,--

### 3 Topanwendungen:

Siegfried Copy	DM 59,--
Pelican Press	DM 129,--
Turbo Print prof.	DM 139,--

### Achtung!

## ERBE 2

Das neue Spiel vom Bundesumweltamt bei uns nur DM 10,--

# Hol Dir die ARKTIS-CARD



**- gratis -**

Mit unserer ARKTIS-Kundenkarten informieren wir Sie regelmäßig über unsere Neuheiten. Darüberhinaus kommen Sie kostenlos in den Genuß von Gewinnspielen, Preis- und Messe-Aktionen, etc. Lassen Sie sich überraschen! Das alles natürlich völlig unverbindlich und kostenlos! Einfach Postkarte mit vollständiger Adresse (und neuer PLZ) und dem Vermerk "Ich will die ARKTIS-CARD" einsenden. Und schon gehört sie Ihnen!

Info

Ende

Händleranfragen  
willkommen!

Programmierer!  
Software gesucht!

Empf. Verkaufspreis: DM 49,-





Für Prügelknaben: Fighting Warrior



Für Großmeister: Ajeeb-Chess



Für Knobel-Klempner: Pipeliner

In den letzten Monaten haben wir von kindgerechter PD-Soft bis zur Digi-Werbung alles mögliche vorgestellt — nur unser Stammlieferant wurde sträflich vernachlässigt. Höchste Achterbahn für das Neueste aus der Berliner Spielekiste!

Für einen schwingvollen Start sorgt die **Spielekiste 254** mit einem „Streetfighter“-Klon vom Feinsten. So ganz kann **Fighting Warrior** dem übermächtigen Vorbild zwar nicht die Faust reichen, doch bietet es handfeste Prügelaction, wie sie in dieser (Preis-) Klasse ihresgleichen sucht: Wahlweise tritt man gegen einen Freund oder den Computergegner an, der in fünf Schwierigkeitsstufen regulierbar ist. Zahlreiche Schlag- und Trittvarianten sorgen dabei für Laune, einige Extras (z.B. Feuerbälle) für Abwechslung. Die Animation der Kämpfer ist für eine Kloppelei im PD-Ring geradezu sensationell, das digitalisierte Kampfesgeschrei kommt gut rüber, und mit der Steuerung gibt's keinerlei Probleme — hier muß man einfach zuschlagen!

Wer lieber seine Geisteskräfte mißt, sollte sich mit der **Spielekiste 272** anlegen, denn hier tummeln sich gleich drei Grübeleien, darunter ein prima Schachprogramm. Optisch ist **Ajeeb-Chess** zwar eine matte Angelegenheit (man beachte das Wortspiel...), doch sind die aus der Draufsicht dargestellten Figuren immerhin klar zu unterscheiden. Und das Wichtigste: Die Spielstärke geht durchaus in Ordnung! Vom Blitzschach über einen Turniermodus bis hin zur Analysefunktion werden allerlei Optionen geboten, angebotene Partien lassen sich speichern und fehlgeleitete Züge zurücknehmen. Bloß die Eröffnungsbibliothek ist etwas mager, weshalb das Programm gleich zu Beginn recht lang

nachdenken muß. Aber bei dem Preis macht das nun wirklich nur die Hälfte.

Auf derselben Scheibe wartet mit **Pipeliner** noch der bislang beste „Pipemania“-Nachzügler. Am Prinzip der Klempner-Knochelei haben die Programmierer nicht gescheut, nach wie vor gilt es, unter Zeitdruck vorgegebene Rohrteile zu verlegen, damit das Fließwasser vom Start ins Ziel gelangt. Neu ist lediglich, daß der Rechner gleich zwei Fertigteile zur Platzierung am quadratisch unterteilten Spielfeld zur Auswahl stellt, was die Sache doch erheblich vereinfacht. Ansonsten steht die PD-Pipeline ihrem kommerziellen Vorbild aber nicht nach, ja, die Grafik sieht sogar eine Ecke schmucker aus! Schön auch, daß der Schwierigkeitsgrad regulierbar ist, Musik gibt's ebenfalls, die Steuerung klappt famos — kurz, diese Rohre haben's wortwörtlich in sich.

Vervollständigt wird das Denker-Trio auf der **Spielekiste 272** von T-Triz, einem originellen „Tetris“-Ableger. Hier ist der berühmte Becher nämlich riesengroß ausgefallen, er scrollt über mehrere Screens von oben nach unten bzw. ein wenig nach links und rechts (für den nötigen Überblick sorgt eine verkleinerte Anzeige des Gesamtareals). Ansonsten wird gestapelt wie eh und je: Die herabschwebenden Steinchen lassen sich drehen und verschieben, um schließlich so eingepaßt zu werden, daß komplette Horizontalreihen entstehen, die dann verschwinden. Daß das



Spaß macht, weiß man seit etlichen Jahren, daß Grafik und (Polka-) Sound hier sehr ordentlich ausgefallen sind, wißt Ihr jetzt. Schade nur, daß ausschließlich über den numerischen Ziffernblock gesteuert wird, was prinzipiell zwar ganz gut funktioniert, doch bleiben A600-Besitzer somit halt außen vor.

Mittlerweile sind wir bei der **Spielekiste 274** angelangt, wo der Name **Wonderland** Erinnerungen an das gleichnamige Adventure weckt. Doch könnt Ihr sie gleich wieder schlafen schicken, denn hier turnt man mit einem herzerleierndsten gezeichneten Sprite über Plattformen, um blassen Feldern durch Drüberlaufen etwas Farbe zu verleihen. Das wiederum gefällt den zahlreichen Gegnern nicht, vielleicht sind sie ja farbenblind? Manche davon sind recht leicht auszukurven, meist aber ist erhebliches Geschick erforderlich. Nur gut, daß Bonusfrüchtchen zum Aufsammeln bereitliegen, außerdem gibt's einen Editor, mit dem man sich zur Not ja auch einfachere Levels stricken kann. Grafik und Sound befinden sich jedenfalls auf hohem Niveau, und auch die Steuerung geht klar, warum also nicht mal einen Blick riskieren?

Zumal auf derselben Disk (also 274) auch Sechseck-Strategien fündig werden. Wie der Name **Wizard Wars** schon zaghaft andeutet, geht es darum, einem Hexenmeister bei der Inbesitznahme eines ganzen Kontinents behilflich zu sein, wobei als Kontrahenten bis zu sechs menschliche oder rechnergesteuerte Widersacher fungieren. Hat man erst ein paar kräftige Dämonen kriegt und diese geschickt am Waben-Schlachtfeld verteilt, geht's ans Erobern von Städten, Burgen und Ländereien. Eine Fülle verschiedener Optionen und die gelungene Grafik machen das Game zu ei-

nem Leckerbissen unter den PD-Strategicals, zu bemängeln ist eigentlich nur die umständliche Steuerung. Kleines Trostpflaster: Gegen eine geringe Sharewaregebühr gibt's vom Programmierer die Vollversion nebst gedruckter Anleitung.

Damit kommen wir langsam zum Ende, sprich zur Bezugsquelle für den heute vorgestellten Stoff:

**Gabriele von Thienen**  
Postfach 100648  
10585 Berlin  
Tel.: 030/322 63 68

Zu löhnen sind je nach Bestellmenge zwischen 2,50 und 5,— DM pro Disk, dazu kommen Portogebühren in Höhe von 7,— bis 12,— DM. Laufähig sind die Spiele auf allen Amigas ab 1 MB RAM; wenn man ein wenig am Bootmenü fängt, auch am A1200. Nähere Infos zur Spielekiste gibt's dagegen bei:

**Willi Hillenbrand**  
Bismarckstr. 64  
13585 Berlin 20  
Tel. 030/333 54 25

#### PROGRAMMIERWETTBEWERB

Abschließend noch ein kleiner Aufruf für die Programmierer unter Euch. PeGAH Soft sucht nämlich Blitz-Basic-(2)-Programme aller Art, die gesammelt auf der neuen Quasi-PD-Serie „Blitz-Edition“ erscheinen sollen. Die drei besten Werke werden prämiert, erster Preis ist das HAM-Malprogramm „Spectracolor“. Des weiteren gibt's das Drucker-Utility „Professional Print 2.0“ und „Flashdos 2.1“ sowie natürlich viel Ruhm und Ehre. Wendet Euch bei Interesse an:

**PeGAH Soft**  
Im Alten Holz 100  
58093 Hagen 1  
Tel. 02331/50458



Für Hochstapler: T-Triz



Für Meisterhüpfer: Wonderland



Für Hexenmeister: Wizard Wars



# MICROPROSE SUMMER SURPRISE

Überraschungen sind dazu da, verraten zu werden — deshalb plaudern wir hier auch hemmungslos aus, mit was für hübschen Kleinigkeiten der amerikanische Software-Riese Euch in den nächsten Monaten beglücken will!

*So ein Sommer kann heiß werden!*

Dabei geht es überraschenderweise nicht um neue Spiele, sondern ganz im Gegenteil um einige schon längst erhältliche Titel. Konkret ist die Rede von Knallern wie „Civilization“, „Silent Service II“, „Gunship 2000“ oder „Special Forces“. In all diesen (und noch mehr) MicroProse-Games findet der glückliche Käufer ab jetzt neben den Disks und der Anleitung auch ein kleines Präsent und vor allem eine Teilnahmekarte für den Summer-Surprise-Wettbewerb der Kalifornier. Als Hauptpreis ist dabei eine USA-Reise zu gewinnen, darüber hinaus warten etliche Lederjacken und Sonnenbrillen auf neue Besitzer. Ewig währt die Freude jedoch nicht, denn die Aktion ist bis zum 9. September befristet, danach müßt Ihr Urlaub & Klamotten wieder aus der eigenen Tasche bezahlen.

Jetzt seid Ihr nicht nur um eine wichtige Information reicher — weil Ihr so tapfer bis hierher gelesen habt, wollen wir eine(n) von Euch auch um einen nagelneuen Amiga 1200 reicher machen! Und damit sich der Gewinner nicht so einsam fühlt, gibt's dazu noch ein paar witzige Überraschungspakete abzugreifen, in denen sich Poster, ein Sweatshirt oder auch andere Nettigkeiten befinden können. Außerdem machen wir's Euch so einfach wie möglich und verlangen für die Teilnahme nur eine ganz normale Postkarte, auf der die richtige Antwort zu unserer ganz normalen Preisfrage geschrieben steht...



**MICROPROSE®**  
Seriously Fun Software

## Preisfrage

### WIE HEISST DER SPIELDESIGNER VON „CIVILIZATION“?

Euer Kärtchen sollte uns bis zum 10. September 1993 (Einsendeschluß!) erreicht haben; falls Euer Gehaltsscheck allerdings vom Joker Verlag oder von MicroProse kommt, werden wir es gnadenlos aussortieren. Der Rechtsweg ist ebenfalls ausgeschlossen, Fortuna laden wir dagegen ausdrücklich dazu ein, Euch Glück zu bringen. Na, dann laßt Euch mal überraschen!

## 1. Preis

**EIN AMIGA 1200**

## 2. — 10. Preis

**JE EIN ÜBERRASCHUNGSPAKET**

Joker Verlag  
„Summer Surprise“  
Bretonischer Ring 2  
D-85630 Grasbrunn





## Fußmesthalle

### Up & Down

Über „Ween“ kann sich freuen  
Adrian Jaglarz, Laatzen  
Mit „Trodgers“ vergnügt sich  
Markus Kaldenbach, Stolberg  
Und „Nick Faldo's Golf“ bekommt  
Timo Nowak, Wetzlar

### Stromausfall

„Empire“ erhält  
Alexander Hochbaum, Nürnberg  
„Aquire“ bringt der Postbote zu  
Tobias Fischer, Bayreuth

### Seitenhiebe

Der Übeltäter war Ben Johnson: in je einem sportlichen Joker-Jogger werden angenehm auffallen  
Matthias Raps, Weidenberg  
Benjamin Schwarzer, Freiburg  
Jürgen Brosi, Klingsmoos  
Mit einem Joker-Shirt immer gut angezogen sind  
Dejan Cvejic, München

Stefan Eggeri, Frankfurt/Oder  
Andy Menz, Steinbach-Hallenberg

### Kicker Cup

Mit „Nicky Boom“ über die Plattformen hüpfen darf  
Thomas R. Angarano, Bugingen  
Im adretten Joker Shirt wandeln  
Ralf Peterek, Rheine  
Heiko Hansen, Fokbek  
Joachim Förster, Frankweiler  
Immer Ordnung mit dem Sammelordner haben  
Daniel Thomas, Lüdinghausen  
Thomas Manheim, Kornenburg, Österreich  
Benjamin Hirche, Salzgitter

### Jubiläums-Party

Durch drei Länder fließt der Rhein: Schweiz, Deutschland, Niederlande. Herzlich eingeladen zur Joysoft-Party ist  
Herbert Pachner, Aßlar-Oberlemp  
Mit „Desert Strike“ der ge-

rechten Sache zum Sieg verhelfen dürfen  
Lars Steinmann, Ibbenbüren  
Jens Studek, Wismar  
Florian Kreilach, Mühlacker  
Peter Rosellen, Düsseldorf  
Daniel Schödlér, Ittgen, Schweiz  
Philip Geldmacher, Sprockhövel  
Stefan Kötke, Rosche  
Markus Lange, Hagen  
Rober Zerm, Belgiz  
Michael Mutard, Köln

### Super-Soccer-Competition

Das erste Fußballspiel von Dino Dini erschien 1989 und hieß „Kick Off“, in „Goal“ gibt es 144 Mannschaften, und der amtierende Fußball-Europameister ist Dänemark. Auf ein richtiges Profi-Tischfußball darf sich freuen  
Felix Riegger, Bad Dürkheim  
Eine Jahreskarte für alle Bundesligaspiele seiner Lieblichsmannschaft plus „Goal“ bekommt  
Christian Kulot, Oer-Erk-

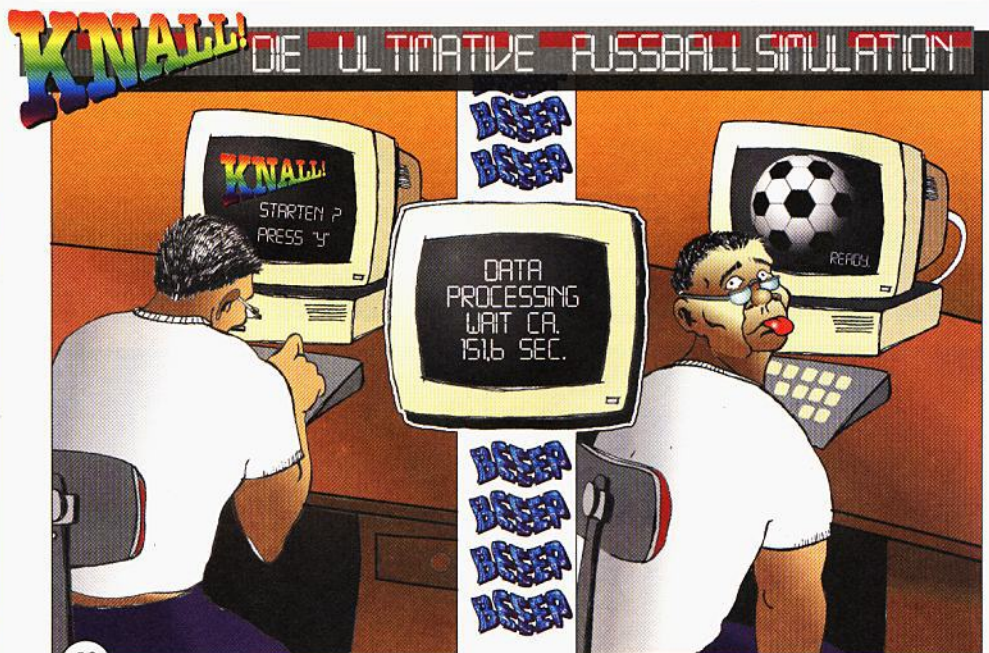
schwick  
Ein komplettes Fußballtrikot plus „Goal“ erhält  
Albert Roters, Haltern  
Und je einmal „Goal“ gibt's für  
Thomas Dobala, Herne  
Marcel Korn, Magdeburg  
Jennifer Lukat, Essen  
Oliver Book, Bad Münde  
Hans-Peter Kluska, Krefeld  
Dominik Aigner, Niederkreuzsteden  
Michael Dolatschek, Sachsen  
Guntram Rugullis, Jork  
Timur Heil, Berlin  
Sascha Bote, Rellingen  
Daniel Doff-Sotta, Koblenz  
Miroslav Pelczak, Heilbronn  
Martin Opitski, Bremen  
Thomas Michalski, Witten  
Steffen Lenze, Sundern-Hachen  
Bastian Jockle, Homburg-Saar  
Daniel Frey, Nürtingen-Oberrisingen  
Martin Schmidt, Schwedt/Oder  
Christian Janke, Neufahrn  
Marco Sophia, Magdeburg  
Stefan Velthaus, Greven  
B. Effenberger, Dortmund  
Peter Röhrich, Dortmund  
Brigitte Niederberger, Marbach  
Christoph Kühnemund, Bochum  
Jens Lachmann, Wiesbaden  
Thorsten Lepper, Frielendorf

Maurizio Sorrentino, Braunschweig  
Milan Straka, Lalling  
Daniel Heinz, Köln  
Sven Knitter, Potsdam  
Rainer Mühr, Werder  
Marcus Pohl, Gelsenkirchen  
Sascha Meinhardt, Zeitz  
Marc Schmidt, Erdmannhausen  
Robert Huber, Mainburg  
Michael Maduch, Neuss  
Maik Vegetahn, Tuttingen  
Mike Knechtel, Bad Tölz  
Axel Schaefer, Obenstrohe  
Ralf Singel, Essen  
Sven Quadflieg, Neuss  
Gundlach Schelchen, Friedrichsdorf  
Ronny Timmel, Brand-Erbisdorf  
Günter Hauner, Straubing  
Sebastian Bytomski, Gladbeck  
Stefan Kloske, Forchheim

### Abo-Lotto

Als Dankeschön für ihre Treue schicken wir je ein Amiga-Spiel an  
Kd. 989, Alexander Hoffmann  
Kd. 2524, Hardmuth Bau-  
mann  
Kd. 10400, Christian Gooss

Allen Gewinnern unsere besten Glückwünsche und viel Spaß mit den Preisen





# DEMO

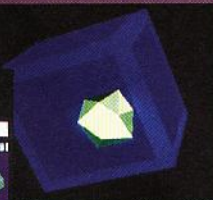
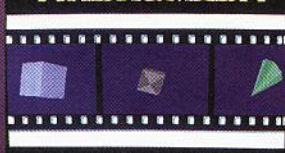
## Galerie

### ANDROMEDA

#### Decaying Paradise



#### ANDROMEDA



#### DECAYING PARADISE

Nach einem kleinen 3D-Vorpiel kommt die Andromeda-Crew hier zur Sache: Rotierende Steinblöcke verteilen Infos, und Vektor-Gummwürfel flutschen über den Screen. Dann legt der locker-flockige Begleitsound etwas zu, während ein Filmstreifen mit diversen Vektor-Objekten vorbeizieht; ihm folgt ein 3D-Körper, der in einer Box

schwebt. Anschließend erscheinen noch zwei Scroll-schriften mit weiteren Infos und Grüßen, zwischen denen ein finster blickender Minotaurus ein kurzes Hires-Gastspiel gibt. Der Rest vom „verrottenden Paradies“ besteht aus einigen Bob-Bällen, einem Regen von Digi-Splittern und der Kontaktadresse. Fazit: Von Könnern für Kenner.

Es braucht schon etwas mehr als läppische 30 Grad im Schatten, um einen wahren Demo-Programmierer in seinem Schaffensdrang zu bremsen! Gut so, oder hättet Ihr nur wegen des Prachtwetters auf aktuelle Prachtdemos verzichten mögen?

#### INTERFERENCE

Ein hämmernder Soundtrack und jede Menge Hires-Fantasygrafiken von bestechender Qualität sind die Markenzeichen des neuen Sanity-Demos. Davon abgesehen darf der Betrachter hier an einem kleinen Sternenflug teilnehmen und eine Glassäulen-Allee besuchen. Dazu führen die Jungs allerlei spezielle Effekte vor, wie z.B. einen Ra-

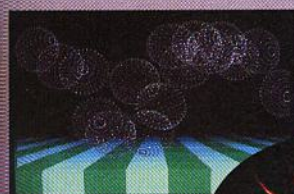
ster-Tunnel, der auf einen 3D-Monitor gespannt wird, einen rotierenden Totenkopf und den rasanten Ritt durch die Dot-Röhre. Schließlich kriegt man noch tanzende Bälle und einen Sprint durch einen Hires-Tunnel zu sehen, bevor die obligaten Grußbotschaften dem ganzen Spuk ein Ende bereiten. Fazit: Ein Festschmaus für Optik-Feinschmecker!



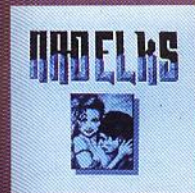
#### Sanity







**TECHNOLOGICAL  
• D • E • A • T • H •**  
CODE BY MEDAK  
GFX BY TYPICAL  
MUSIC BY TITO



## TECHNOLOGICAL DEATH

Die Mad Elks spielen gerne mit Draht-Objekten, was sie gleich zu Beginn anhand einer flotten Flugsequenz beweisen. Sehenswert sind auch der flink herangezoomte Monsterkopf und der über ein Schachbrett polternde Vektorwürfel, dessen kleinerer Bruder bald darauf von einem Schatten-Kicker weggeschossen wird. Ohne Pause jagen dann Pumas, Pentagramme

und dämonische Symbole über den Screen, bis mit den Grüßen und allerlei gemächlich hüpfenden Dot-Kugeln etwas Ruhe einkehrt. Eine hübsche Mini-Grafik bringt schließlich auch den Technosound zum Verstummen, statt dessen werden die schier endlosen Credits von mittelalterlicher Gitarrenmusik begleitet. Fazit: Ein dämonisches Demo!

## PLANET GROOVE

Zum krönenden Abschluß hätten wir noch eine echte Premiere anzubieten: Das Hoi-Team hat still und heimlich das allererste reinrassige 1200er-Demo geschnitzt! Dem Anlaß angemessen umbrandet ein kleines Dot-Feuerwerk den Titelscreen, ehe sich der Vorhang zum ersten Akt öffnet. Untermalt von einem treibenden Rhythmus betreten pulsierende Farbmuster

die Szene und zeigen uns die dynamische Seite der Geometric. Abgelöst werden sie von einem asiatisch angehauchten Frauenportrait, das unsichtbare Wellen in Wallung versetzen. Am Ende werden noch zwei Grafiken ständig ineinander überblendet, während darunter hochwertige Infos vorüberziehen. Fazit: 1200er-Maßarbeit.



## DEMO-SPASS

...für wenig Geld muß kein Traum schlafloser Nächte bleiben, wie ein Blick auf die nebenstehende Tabelle beweist. Dort erfahrt Ihr nicht nur, wo es was für wieviel Geld gibt, sondern Ihr könnt auch sehen, ob sich das ausgesuchte Wunschedmo überhaupt mit Eurer „Freundin“ verträgt. Wir wünschen schon mal frohes Betrachten und lauschiges Zuhören! (rf)

Titel	lauffähig auf	Preis Lieferumfang	Bezug
Decaying Paradise	allen Amigas ab 1 MB RAM, 1200er: Disable CPU Caches	4,- DM + 6,50 für Porto & Versand 1 Disk	SCP Computer Shop Thorsten Will Emsering 20 44628 Herne
Interference	allen Amigas ab 1 MB RAM, 1200er: Disable CPU Caches	4,50 DM + 5,- für Porto & Verpackung 1 Disk	Mallander Soft Römerstr. 29 46395 Bocholt Tel.: 02871/185115
Technological Death	allen Amigas ab 1 MB RAM, 1200er: Disable CPU Caches	3,- DM + Porto 1 Disk	Nordlicht Amiga-P.D.-Service Alter Fischerpfad 10 26506 Norden/Neustadt
Planet Groove	nur 1200er, Festplatten-installierbar	6,- (Porto + Disk) 1 Disk Nur Vorkasse	Gunter Sandler Software-Vertrieb Weichterstr. 1 86807 Buchloe



## Programmfehler & Abstürze

# Wer bringt die BUGS ins Spiel?

In der guten, alten Zeit war ja bekanntlich alles viel besser. Oder ist Euch „Carrier Command“ jemals abgestürzt? Hat „Turrican“ auch nur ein einziges Mal den Dienst verweigert? Eben! Doch heute drohen fehlerhafte Versionen zum alltäglichen Übel zu werden...

Test?!“ Grund genug für einen kleinen Blick hinter die Kulissen — zunächst mal hinter unsere eigenen.

### RISIKOFAKTOR: PRESSE-TESTMUSTER

In diesem Zusammenhang ist es nämlich wichtig zu wissen, daß uns zum Test leider in den seltensten Fällen fixfertiges Game samt Verpackung, Handbuch und pipapo (wie Ihr das aus dem Laden kennt) zur Verfügung stehen. Viel häufiger sind Presstestmuster nämlich sogenannte Beta-Versionen, die noch kein endgültiges Debugging durchlaufen haben, denen noch die eine oder andere Option fehlt und deren Musikbegleitung vielleicht gar auf Kassette nachgereicht wird. Oder die Programmierer schneiden persönlich bei uns herein, um ihr jungfräuliches Werk vorzustellen und anschließend zur endgültigen Bearbeitung wieder mitzunehmen. So oder so, fast immer haben solche Testmuster noch aller-

lei Haken und Ösen, die bis zum Tage der Veröffentlichung ausgemerzt sein sollten. Davon müssen wir ausgehen, und tatsächlich ist das auch die Regel. Aber bekanntlich kennt jede Regel ihre Ausnahmen...

Schön, werdet Ihr sagen, dann laßt halt die Finger von den Vorabversionen. Würden wir gerne tun! Nicht zuletzt deshalb, weil die Hersteller manchmal ganz schön sauer sind, wenn sie uns ein häßliches Entlein von Game vorab überlassen und wir daraus keinen glühenden Schwan machen. Leider gibt es da jedoch ein kleines, aber prinzipielles Problem namens „Vorlaufzeit“. Vom Redaktionsschluß bis zum Erstverkaufstag vergeht nämlich eine geraume Weile, die das werdende Heft im Satz, beim Layout, in der Druckerei und schließlich bei den Presse-geposten verbringt. Praktisch

würdet Ihr ohne Presstest-

muster im Joker also nur noch Programme vorfinden, die bereits seit sechs bis acht Wochen in den Läden herumliegen! Und daß sowas weder in Eurem noch in unserem Sinne sein kann, versteht sich quasi von selbst.

Wenn man Eure Zuspätschriften so liest, kann einem angst und bange werden: Da funktioniert das Game XY nicht, wenn man es von Harddisk spielen möchte, YZ produziert Fehlstarts nach dem Abspeichern, und ZZ war offensichtlich schon in der eingeschweißten Packung von Bugs befallen. Natürlich machen auch wir in der Redaktion tagtäglich leidvolle Erfahrungen zu diesem Thema, und nicht minder natürlich lautet der häufigste Schlußsatz in Euren Beschwerdebriefen: „Warum stand davon nix im



# JOURNALISTEN FRAGEN — HERSTELLER ANTWORTEN



**Marc Wardenga, Geschäftsführer bei Software 2000**

**AJ:** Wo liegen denn Deines Erachtens die Knackpunkte bei der Spiele-Entwicklung, und wie geht Ihr diese Probleme an?

**MW:** Naja, abgesehen von den verschiedenen Kickstart-Versionen liegt der Haupt-haken wohl darin, daß die Games immer komplexer werden. Beim „Eishockey Manager“ haben wir z.B. zwölf Leute ein halbes Jahr lang nur mit Bughunting beschäftigt. Und damit ist es nicht getan, denn wenn Du aufgrund einer Fehlermeldung den Code an

einer Stelle veränderst, dann hat das Auswirkungen auf viele andere Funktionen — mit etwas Pech produzierst Du also direkt eine neue Macke!

**AJ:** Gehen den Herstellern dennach gegenwärtig tatsächlich mehr Fehler durch die Lappen?

**MW:** Nicht wirklich, jedenfalls wenn man bedenkt, daß die Programme heute um ein Vielfaches umfangreicher geworden sind. Außerdem ist das Neuheiten-Problem ja nicht auf Software beschränkt — schau

Dir z.B. die Anfälligkeit neuer Automodelle an, besonders wenn viel hochgezüchtete Elektronik drin ist...

**AJ:** Hat man es eigentlich wirklich leichter, wenn man sein eigener Publisher ist?

**MW:** Ja, dann bist Du schneller und vor allem flexibler!



**AJ:** Guido, warum gibt es überhaupt Bugs in fertigen Spielen?

**GH:** Zum einen müssen Bugs natürlich immer erst gefunden werden, zum anderen ist die Herstellung heute enorm teuer. Schließlich wollen keine 64 KB mehr gefällt werden, sondern 10 bis 15 MB. Ein einziger Monat Verzögerung bedeutet somit unter Umständen einen Verlust in fünfstelliger Höhe! Gerade als kleinerer Hersteller kommt man da schon mal an den

Punkt, wo ein Programm einfach auf den Markt muß, weil sonst der Konkurs bevorsteht.

**AJ:** Und wie funktioniert das Fehlerfinden bei Euch?

**GH:** Zunächst arbeiten wir mit extra dafür geschriebenen Programmen, und dann wird natürlich alles in mehreren Durchläufen von Testspielern abgecheckt. Hier ist es tatsächlich besser, Leute zu engagieren, die das Projekt überhaupt nicht kennen, weil die wirklich alles mögliche und unmögliche ausprobieren.

**AJ:** Hand aufs Herz, gibt es

heute mehr fehlerhafte Software als früher?

**GH:** Leider ja! Wir hatten ja selbst Probleme mit „DSA“, dennoch verstehe ich sehr gut, daß die Leute für ihr Geld einwandfreie Ware erwarten. Aber ich fürchte, diese Zwickmühle wird sich nicht so einfach lösen lassen — auf lange Sicht sind Updates wohl der einzig realistische Weg. Wobei natürlich jeder Besitzer einer alten Version problemlos umtauschen kann, jedenfalls soweit es uns betrifft.



**Guido Henkel, Geschäftsführer bei Attic**



**Albert Lasser, Product Manager bei Max Design**

**AJ:** Albert, wo entstehen denn eigentlich die größten Probleme, wenn man ein neues Spiel strikt?

**AL:** Unser übelster Feind ist wohl die Hardwarevielfalt! Da gibt es den Amiga 500, den 600er, den neuen Zwölfer usw.; dann muß man die Festplatten berücksichtigen und trotzdem dafür sorgen, daß das Game noch vernünftig von Diskette gespielt werden kann.

**AJ:** Und wie testet Ihr Eure Games aus?

**AL:** Wir haben immer eine erste Phase, bei der wir mög-

lichst unbeteiligte Personen auf das Programm loslassen. Du glaubst gar nicht, auf was für abwegige Ideen die manchmal kommen! Später wird ein zweiter Probelauf mit echt ambitionierten Dauerzockern gestartet; die sorgen dann für den Feinschliff.

**AJ:** Mal ganz ehrlich, würdest Du sagen, daß Bugs in den Endversionen heutzutage häufiger auftreten als früher?

**AL:** Nein, eigentlich nicht. Zumindest nicht, soweit wir hier von Qualitätsware reden. Andererseits ist es bei uns ja

so, daß wir quasi Programmierer und Publisher in einem sind. Das heißt, wir veröffentlichten ein Spiel erst, wenn wir glauben, daß es wirklich fertig ist. Wenn Du jedoch das Entwicklerteam auf der einen Seite und die Software-Firma auf der anderen Seite hast, dann kann es schon zu Interessenkonflikten kommen. Nämlich dann, wenn die einen sagen: „Die Soft ist noch nicht okay!“, und die anderen antworten: „Egal, sie muß raus!“



# KNOW



Frohlocket, Ihr Glücksritter, Zockerkönige und Spielefreaks — das Ende der langen Durststrecke in Sachen Know How ist erreicht! Und damit Ihr auch die nächste Zeit gut übersteht, servieren wir Euch diesmal eine extragroße Portion Wissenswertes. Na dann, guten Appetit!

## HILFE!! FRAGEN?!

Des Wahnsinns fette Beute werden bald zwei verzweifelte Exodus-3010-Piloten, sollten sie nicht binnen kürzester Zeit Antwort auf folgende Fragen erhalten: Wie knackt man allgemein ein Warendepot? In welcher Weise lassen sich Minen, die ein solches Depot umgeben, beseitigen? Was, um alles in der Galaxie, hilft gegen diese miesen Null-K-Felder? Und welches Material wird zur Instandsetzung des Regulators verwendet? Wer den beiden darüber hinaus auch noch erklären kann, wie man mit der ersten Piratenflotte umspringt, darf sich als Retter zweier gestrauchelter Jediritter mit einem Kaugummi belohnen...

Unglaublich, aber Warzenschwein — als Rolf bei uns vor ein paar Hotlines durchklingelte, um uns von seinen Problemen bei **Captive** vorzuweisen, mußte selbst unser umfangreiches Archiv passen! Seine letzte Hoffnung seid nun also Ihr, die eingefleischten Rolli-Spezis, für die es selbst vor diesem Game kein Halten gab: Auf dem Planeten Phoope (Level 2, Mission 2) geht's mit den Codes 37049 und 15009 relativ unkompliziert drei Etagen in die Tiefe — nur leider endet dort die Ausbaustrecke. Eine doofe Tür versperrt, wie so oft im Leben, den Weg zu Ruhm und Ehre. Eigentlich müßte sich das Hindernis mittels bereits gefunde-

nem Code „200“ in Luft auflösen — nur leider weicht hier die Theorie ganz erheblich von der Praxis ab! Welcher alte Weltraumhaudegen steht unserem verlorenen Schäflein mit Rat und Tat zur Seite?

Obwohl wir Euch ja bereits den Weg durch das Gruselkabinett von **Waxworks** gewiesen haben, hat es den Anschein, als fänden einige von Euch Horror-Freaks nicht mehr heraus aus all dem Grauen. Da suchen zum Bleistift ein paar Ripper-Killer vergeblich nach dem dringend benötigten Seil — hinter welcher Tür in welchem Faß steckt das Ding denn genau? Andere wiederum haben immense Schwierigkeiten, dem Professor im Minenlevel das Medikament für den Elektriker abzuschnорren, damit dieser anschließend den Aufzug reparieren kann. Welche Bedingungen müssen erfüllt sein, damit man dem alten Prof das Heilmittel aus dem Kreuz leiern kann?

Könnt Ihr Euch eigentlich noch an **Hillsfar** erinnern? Ja? Na, dann seid Ihr vielleicht auch in der Lage, der armen Christine weiterzuhelfen: Laut Kämpfergildenheini soll sie mit ihrem stolzen Roß gen Tilverton reiten und dort nach neuen und gefährlichen Abenteuer Ausschau halten. Alles schön und gut, nur tragischerweise führen bekanntlich alle

Wege nach Rom und eben nicht geradewegs nach Tilverton! Will heißen, die kampfge-stählte Heldin hat in Geographie nicht aufgepaßt und weiß deswegen leider nicht, wie sie mit ihrem Hottehü zur Stadt der neuen Abenteuer traben soll. Wer verpaßt ihr da ein kleines Nachhilfestündchen?

Nun denn, Ihr Schlaumeier, Ihr habt die verzweifelten Hilferufe Eurer Zockerkumpanen wohl vernommen — also erweist Euch gefälligst als liebenswerte Mitmenschen und helft diesen bedauernswerten Kreaturen schleunigst aus den Tiefen ihres eigenen Unvermögens, indem Ihr die Lösung zu einem oder mehreren der obigen Probleme auf Papier bannet und das Ganze, mit dem Kennwort **Fragen** versehen, uns zukommen laßt. Gleiches Kennwort gilt selbstverständlich auch für all diejenigen unter Euch, die sich mit ihren Nöten und Plagen in puncto Spiele an die Zeitschrift ihres Vertrauens wenden wollen. Solltet Ihr jedoch solch intime Angelegenheiten lieber von Ohr zu Ohr erörtern, dann versucht Euer Glück doch mal in unserer

**HOTLINE  
JEDEN MITTWOCH  
VON 16.00 BIS 19.00 UHR  
UNTER FOLGENDEN**

**NUMMERN:  
089/4605822  
ODER  
089/463823**

## INHALT

### Gelöst:

Bi-Fi Snack Zone  
Jonathan

### Karten zu:

Chaos Engine  
Goal!

### Tips und Cheats zu:

Alien Breed 1992 Special Ed.  
Arabian Nights  
A-Train  
Desert Strike  
Dungeons of Avalon 2  
Eye of the Beholder II  
Flashback  
Fly Harder  
Goal!  
Hannibal  
Life & Death  
Lionheart  
Nick Faldo's Golf  
Nicky 2  
The Lost Vikings  
War in the Gulf

### Freezer-Adressen zu:

Abandoned Places II  
Arabian Nights  
Beavers  
Entropy

Tja, man kann's halt nicht oft genug wiederholen: Bis zu **300** polierte und gepflegte Deutsche Mark warten auf jeden von Euch — greift also zu, solange der Vorrat noch reicht! Der warme Geldregen stellt sich allerdings nur ein, wenn Ihr Eure Lösungen, Tips, Tricks, Cheats, Karten und ähnliche Geistesblitze herausrückt und wir Eure Machwerke auch für Veröffentlichungswürdig erachten. Besonders locker sitzt uns dabei der Geldbeutel, wenn Euer Zeug für uns gut zu verarbeiten ist — sprich schöne, möglichst ausgedruckte Karten, Texte auf Diskette im PC-ASCII-Format usw. Und bitte kauft weder vom Handbuch noch von irgendwelchen Zeitschriften ab — Joker-Redakteure sind nämlich bei weitem nicht so blöd, wie es auf manchem Foto aussehen mag! Also nix wie ran an den Computer, und her mit EUREN tollen Beiträgen. Und achtet bitte beim Verschieken auf unsere **NEUE POSTLEITZAHL**:

**Joker Verlag  
Know How  
Bretonischer Ring 2  
85630 Grabsbrunn  
Telefax: (089)4604977**



# ANTWORTEN

## DIE HEISSEERSEHNTEN

Ralfs schwungtechnische Probleme bei **Lionheart** meistert Carl Christian Osterhorn: Sobald die Plattform am Ende des Schiffes ihren höchsten Punkt erreicht hat, muß sich unser Löwenherzchen in die Hocke begeben und in dieser Stellung verharren, bis die „Schaukel“ ihren tiefsten Punkt durchquert hat. Dann schnell wieder aufrichten und warten, bis die Plattform abermals möglichst weit oben steht. Geht man jetzt erneut in die Hocke und wiederholt alle Aktionen, so wird man bald in ungeahnte Höhen vorstoßen...

Da es sich in **Eye of the Beholder II** beim gesuchten Eye of Talion um eben den „größten Gegenstand der Welt“ handelt, der wiederum von besagtem gar greulichem Monster wie sein eigen Augapfel behütet wird, beschreibt Karstens Hainmüller gleich den gesamten Spielabschnitt, der Euch in den Besitz dieses Kleinods bringen soll:

Am magischen Mund (im Nordwesten des Levels), der Euch zur Prüfung des Kampfes auffordert, hext Ihr Euch erst mal in aller Ruhe „Hast“ sowie „Gebet“, schlägt das Zauberbuch auf, ein recht hohen Stufe auf (z.B. Stufe 5, „Kältekegel“) und packt erst im Anschluß daran Zauberbücher und klerikale Symbole in die Ecke. Auf diese Weise habt Ihr zumindest mal einen Kältekegel mehr in petto, mit dem Ihr je nach Lust und Laune Euren Gegnern ein paar zusätzliche Lebenspunkte abknöpfen könnt. Hüpf also in den Teleporter und plättet diese widerliche Bullets-Brut. Ist sie erledigt, so betretet durch die Geheimtür im Norden einen weiteren Teleporter. Er führt Eure Mannen zur Seelentür, die nur durch rohe Waffengewalt den Weg freigibt. Dahinter solltet Ihr Euren abgespannten Recken eine ausgiebige Ruhepause gönnen, denn im nächsten Fight müssen alle Beteiligten absolut topfit sein! Sind sämtliche

Blessuren verheilt (wie ohne klerikale Zeichen sehr lange dauern kann), geht's durch den Teleporter zum Wächter des Eyes, der mit folgender Taktik ohne große Probleme vernichtet werden kann: Sorgt dafür, daß mindestens einer der beiden Frontmänner auch in der anderen Hand eine gute Waffe trägt. Jeder der beiden vorderen Charaktere schlägt nun zweimal zu und weicht schließlich schnell einen Schritt zurück. Dann erneut zwei Schläge und abermals einen Schritt nach hinten.... Auf diese Weise reitet das Monster bald zu seinen Ahnen ab, und das Eye of Talion ist Euer.

Marcus Syroff, seines Zeichens größter avalonischer Höhlenkenner von Aschaffenburg, verrät Alex, wie man in **Dungeons of Avalon 2** mit widerspenstigen Türen umgeht: Auf dem Weg durch den sechsten Level müßtend Deine stolzen Helden eigentlich über die Gebeine eines Diebes namens Rahven gestolpert sein. Wenn Du sie nicht eh schon in die Taschen Deiner Leute hast wandern lassen, solltest Du dies schleunigst nachholen, denn nur dieser, momentan noch etwas abgemagerte, Knaube wird mit der Tür bei O: 08, N: 11 fertig! Mit den staubigen Knochen im Gepäck geht's jetzt also zum nächsten Tempel. Dort mußst Du irgendein Mitglied Deiner Gruppe entlassen, Rahven wiederbeleben und ihn als Ersatz in die Party aufnehmen. Zurück an der verschlossenen Tür, krepelt sich Rahven die Ärmel hoch und knackt mit einem geschickten Handgriff das Schloß.

Im Stichwortverfahren verpaßt Dr. Tobias Thiemann Dr. Bianca einen Schnellkurs zum Thema **Life & Death**, „Der Blinddarm — Diagnose und Operation“:

**DIAGNOSE:**  
Alle fünf Stellen des Unterleibs abtasten!

Fall 1: Patient verspürt keine Schmerzen; wir beobachten.

Fall 2: Patient klagt überall über Schmerzen; medikamentöse Behandlung verordnen.

Fall 3: Schmerzen links unten, auf Röntgenbild sind drei Pünktchen im Beckenbereich zu erkennen; Nierensteine — überweisen zum Facharzt.

Fall 4: Im rechten Bereich Schmerzen, Röntgenbild weist drei Pünktchen im Becken auf; Nierensteine — ebenfalls überweisen.

In jedem anderen Fall handelt es sich um eine akute Blinddarmzündung!

**OPERATION:**

- Hände mit Seife waschen
- Handschuhe anziehen
- desinfizieren mit Antiseptikum (obere Schublade)
- abdecken mit sterilen Tüchern (obere Schublade)
- Betäuben
- Antibiotikum (untere Schublade, links, erste Spritze) spritzen

— Appendix befindet sich im rechten Viertel des Patienten

— Schnitt mit Skalpell von oben links nach unten rechts

— eventuelle Blutungen mit Zangen (rechts unter Skalpell) schließen, dann mit Kauter (links unten) behandeln, Blut mit Schwamm abwischen, Zangen entfernen

— mit Retraktoren (links neben Nadel) Gewebe zurückziehen

— Flüssigkeit entnehmen

— Blinddarm aus Unterleibshöhle heben

— Wurmfortsatz anheben und Spitze abklemmen

— Appendix einschneiden, Wurmfortsatz abbinden und trennen

— Membran einstechen

— Blutungsstellen mit Faden abbinden

— Blinddarm abklemmen: eine Klammer am unteren Ende des Wurmfortsatzes, die andere ca. 4 cm weiter oben

— Blinddarm zwischen Klammern durchtrennen

— Zünähen des Blinddarms, in die Unterleibshöhle zurücklegen

— Retraktoren entfernen und mit Nadel Schnittstelle zünähen

Bei Komplikationen:  
Blutdruck fällt; Blutkonserve einhängen.

Blutdruck sehr schwach; Spritze D geben.

Kammverengung; Spritze L verabreichen.

Herz schlägt schwach; Spritze A einsetzen.

## FREEZER ECKE

**Beavers:** Die Anzahl der Leben steckt hinter Adresse 00F309.

**Entity:** Euren Energiehaushalt könnt Ihr in Adresse 007AEF ein wenig manipulieren. Wer sich lieber ein paar zusätzliche Leben verpassen will, sollte ein Auge auf Adresse 00BAEB werfen.

**Arabian Nights:** Wollt Ihr in den finsternen arabischen Nächten keine Überraschungen erleben, dann versorgt den kleinen Sindbad doch über Adresse C6BDBB mit genügend Energie. Tragt jedoch nicht allzu hohe Werte ein, sonst holt sich der Guru unseren kleinen Kerl. Solltet Ihr ein paar Leben mehr vertragen können, pfuscht ein bißchen in Adresse C6BDBA herum. Wer dagegen schlecht bei Kasse ist, kann seinen Geldbeutel in Adresse C6C35B wieder füllen.

**Abandoned Places II:** Um den einzelnen Charakteren eine kleine Energieauffrischung zu spendieren, müßt Ihr Euch um folgende Adressen kümmern:

1. Charakter: C2E51F
  2. Charakter: C2E00B
  3. Charakter: C2DD81
  4. Charakter: C2E295
- Für Speis und Trank sei folgenden Adressen Dank:

1. Charakter: C2E16B
2. Charakter: C2E67F
3. Charakter: C2E3F5
4. Charakter: C2DEE1

Den schlaunen Freezer-Experten Sascha Bühe, Lars Knüppelholz und Andreas Korte sei's gedankt!



## JONATHAN

Milan Straka ist ausgezogen, um den abscheulichen keltischen Mächten, die sich in den Seelen unschuldiger Bewohner der idyllischen Stadt Memmingen wie eine üble Krankheit breitmachten, die Stirn zu bieten und nicht länger zu ruhen, bis daß auch der letzte Keim des Bösen mitsamt der Wurzel ausgerissen ist — na ja, und was soll ich sagen, wie ihr seht, ist es bereits vollbracht! Vor Euch liegt eine komplette „Klick-Dich-durch-Lösung“, mit deren Hilfe Ihr unbeschadet durch die insgesamt 32 Szenen des packenden Thrillers um den Rollstuhlfahrer Jonathan kommen solltet. Milan hat sich dabei allerdings nur auf die absolut unverzichtbaren Aktionen beschränkt — wer gerne mehr erleben möchte, darf natürlich zusätzlich ein wenig herumexperimentieren...

**SENE 1** 29.Okt., frühmorgens, Bedonn:  
— Zeitung ordern (Tel.: 329)  
— Inge holen  
— mit Sabine verbünden  
— Gerd besuchen

**SENE 2** 29.Okt., morgens, Lindenweiler:  
— mit Gerd verbünden  
— in Museum gehen  
— abwarten, bis die Besucher verschwunden sind  
— Ring nehmen  
— Ring benutzen

**SENE 3** 29.Okt., gegen Mittag, Cafe:  
— Auftrag an Gerd (Zigaretten holen)  
— mit Eva verbünden  
— Brieföffner nehmen (Bedonn)

**SENE 4** 30.Okt., mittags, Bedonn:  
— Sabine anrufen  
— nach dem Überfall: Crazy Reds Geldbeutel geben  
— Blechdose nehmen (Kimeralp-Klamm)

**SENE 5** 30.Okt., frühmorgens, Hexturm:  
— Sabine anrufen  
— in den Supermarkt gehen  
— Aspirin + Mohn nehmen  
— mit Hansi reden

**SENE 6** 31.Okt., abends, Biostro:  
— mit Hansi verbünden  
— ins Böhrer Moor gehen

**SENE 7** 31.Okt., nachts, Böhrer Moor:  
— „Merddins Blitz“ zaubern  
— Monster betrachten  
— Glasstein nehmen  
— Glasstein benutzen

**SENE 8** 1.Nov., mittags, Marktplatz:  
— zu Tennings fahren

— Silber + Reiniger nehmen  
— Sabine Münze geben

**SENE 9** 1.Nov., mittags, Lindauer Tor:  
— mit Inge reden  
— mit Bobby zur Burg Recking fahren

**SENE 10** 1.Nov., nachmittags, Burg Recking:  
— Mistel nehmen  
— zum Kloster Horberg fahren  
— Blumen nehmen (2x)  
— Eva Blumen geben  
— Jürgen Misteln geben  
— Glaspielen von Oma Bille nehmen

— Fernseher reparieren lassen (Tel.: 203)

**SENE 11** 2.Nov., abends, bei Inge:

— mit Inge reden  
— Etui nehmen und Sabine anrufen

— Feedback prüfen  
— Fernseher einschalten

**SENE 12** 3.Nov., frühmorgens, Bedonn:  
— mit Ariane verbünden  
— Besteck nehmen  
— „Leons Reif“ zaubern

**SENE 13** 3.Nov., spätnachmittags, Bedonn:  
— zu Bobby gehen  
— Koralle nehmen  
— zu Hellmann gehen  
6 Koralle nehmen

**SENE 14** 3.Nov., abends, Bedonn:

— Silberreiniger benutzen  
— Koralle benutzen  
— zu Scheidel gehen

**SENE 15** 3.Nov., Mitternacht, bei Inge:  
— in Disco gehen  
— mit Sue & Ellen reden  
— Inge wegschicken  
— zur Hauptpost gehen

**SENE 16** 4.Nov., gegen Mittag, bei Bobby:  
— mit Sabine reden

**SENE 17** 4.Nov., frühabends, Linden:

— „Kreuz von Lochlin“ zaubern  
— ins Hotel Adler gehen  
— Messer von Hansi nehmen

**SENE 18** 4.Nov., spätabends, Stausee:  
— Auftrag an Inge (Frösche fangen)

— Messer benutzen

**SENE 19** 5.Nov., mittags, Bedonn:  
— Mistel von Karola Bogner nehmen

— Tannwurz (Oma Bille) nehmen  
— Weihwasser nehmen

— Tannwurz, Misteln, Aspirin, Mohn, Blumen und Etui benutzen

**SENE 20** 5.Nov., abends, Biostro:

— mit der ganzen Clique (so weit erreichbar) ins Kino gehen

**SENE 21** 6.Nov., nachts, Hotel Adler:  
— „Merlins Kugel“ zaubern

**SENE 22** 6.Nov., gegen Mittag, Lindenweiler:  
— Dudelsack nehmen (Moor)

— zum Lindenweiler gehen  
— mit Lazlo Rupp reden  
— Dudelsack nehmen

— mit Hansi nach Illerdorf fahren

— mit Hansi nach Lindensee fahren

**SENE 23** 6.Nov., Nachmittags, Linden:

— Laute & Flöte nehmen  
— Sistrum (Tennings) nehmen (erfolglos!)

— mit Hans Bedonn reden

**SENE 24** 6.Nov., frühabends, Marktplatz:  
— Sistrum (H. Bedonn) nehmen

— die vier Instrumente an Sabine geben

— Lötgerät + Batterien nehmen (Hotel Adler)

— mit ganzer Clique nach Kloster Horberg fahren

**SENE 25** 7.Nov., Mitternacht, Kloster Horberg:

— Gemisch und Froschlut benutzen

— Zauberkette benutzen

**SENE 26** 7.Nov., mittags, Bedonn:

— Bobby holen  
— Silberkette von Eva nehmen

— Ariane Kette + Besteck geben

— Silberkugeln nehmen

— Kugeln benutzen

— von Bobby Colt nehmen

**SENE 27** 8.Nov., frühmorgens, bei Inge:

— zu Hellmann gehen

— Clique beauftragen, Hellmann zu suchen

— mit Gerd an den Stausee fahren

**SENE 28** 8.Nov., gegen Mittag, Stausee:

— Polizei anrufen

**SENE 29** 8.Nov., nachmittags, Stausee:

— zur Kimeralp-Klamm gehen

— Auftrag an Bobby (Taschenlampe besorgen)

— Taschenlampe benutzen

— Steinbrocken nehmen

**SENE 30** 8.Nov., abends, Bedonn:  
— zum Kloster Horberg gehen  
— Weihwasser nehmen  
— mit Clique reden

**SENE 31** 8.Nov., nachts, Lindenweiler:  
— Clique zusammentrommeln  
— Dolch benutzen  
— Weihwasser benutzen

**SENE 32** 9.Nov., frühmorgens, Linden:

Nachdem Ihr den Sicherheitscode eingehackt habt, müßt Ihr Pryderi mit einer geballten Ladung Zauber eindecken und den magischen Trank benutzen. Mit etwas Glück und Geschick folgt nun die Endsequenz...

## BI-FI SNACK

Anläßlich unseres Specials zum Thema „Product placement“ beißen wir zwar nicht in den sauren Hamburger, aber zumindest in ein nahezu ebenbürtiges Produkt aus dem Hause Mampfpampf. Lasset uns also nun frei nach dem Motto „Aufreißen, reinbeißten, wohlfühlen“ mit Sascha Strobel auf den Pfaden der **Bi-Fi Snack Zone** dahinwandeln...

### Die Gegenwart:

Das Werbeadventure um die Mini-Wurst im Plastikmantel beginnt in einem unscheinbaren Winkel der Snack Street. Ein Stück weiter rechts dürfen wir, unserem Pfadfinderhose entsprechend, einer alten Dame über die Straße helfen (Antwort 2). Nach dieser guten Tat haben wir uns sicher einen Besuch im Kino verdient. Also schlendern wir gemütlich die 5th Avenue hinunter, betreten den Filmpalast und erstehen uns eine Kinokarte (welche, spielt dabei keine Rolle). Der Automat, der das Foyer des Cinemas zielt, lenkt sofort unsere Aufmerksamkeit auf sich — kauft alles, was die Selfservicemaschine zu bieten hat, und verläßt das Kino wieder. Auf der Route 66 begegnen wir einem Händler, der uns, blöd, wie wir Konsumenten nun mal sind, seine gesamte Ware andreht. Die Taschen vollgestopft mit dem eben erworbenen Kreppl, laufen wir zur blonden Schönheit und labern die Tussi erst mal an (1/2/2). Dann verlassen wir die Straße, kehren zurück und vermachen unserem Blondie alles, was ihr Herzchen begehrt (dabei zwischendurch immer wieder mal die Straße verlassen und erneut bei der Tante antanzen). Voll Begeisterung über die Flut von Geschenken überläßt uns das reizende Wesen, nachdem wir sie darauf angesprochen haben, Ihre Rollerskates. Ein paar Schritte weiter rechts schnappen wir uns die Katze (2, mitnehmen) und lesen auf der Königsallee den babylonischen Schnuller auf, den wir auch gleich der völlig verstörten Frau dort aushändigen (1).

In der Bakerstreet lungert ein Typ herum, der einen Auftrag für uns hat (1/2/2/1): Wir sollen



[illegible]



# CHEATS

## DIE TRICKREICHEN

Wer gerne als großer Strategie im Golfkrieg das Zepter geschwungen hätte, darf seinen dubiosen Trieben nun nachgeben. Im „Pacific-Island“-Nachfolger **War in the Gulf** nachgeben. Und damit dabei auch alles so glatt über die Bühne gehen wie im großen Vorbild, verraten wir Euch jetzt und hier ein großes Kriegsgeheimnis: Gebt auf einem der Aktenordner anstatt Eures Namens „Let me cheat!“ ein (achtet mit militärischer Akribie auf die Groß- und Kleinschreibung und das Ausrufezeichen zum Schluß!). Im Anschluß daran bitte *nicht* die RETURN-Taste drücken, sondern schlichtweg „Zurücksetzen“ (RESET) mit dem Mausgetier anklicken. In der Spalte „Verluste“ („Losses“) sollte nun eine 1 von der Aktivierung des Cheatmodes künden. Erste Auswirkungen Eurer Hinterlist werdet Ihr bereits im Karten-Screen feststellen: Mit gedrücktem rechten Mausknopf lassen sich fortan alle Kampfquadrate direkt anwählen. Im eigentlichen Kampfgetümmel erhältet Ihr dann Schützenhilfe durch folgende Tastenkombinationen: Linke Amiga-Taste und W gleichzeitig gedrückt, verschafft Euch einen schnellen, wenn auch unverdienten Sieg. Wollt Ihr hingegen eine Truppe schnell in ein anderes Kampfgebiet befördern, so wählt im Karten-Screen den entsprechenden Quadranten an, haltet die linke Amiga-Taste nieder, und tippt die Nummer der zu versetzenden Einheit (1,2,3 oder 4) ein...

Golf gehört ja nun nicht unbedingt zu den Extremsportarten, sollte man meinen — Arne Schwettmann hat uns da eines Besseren belehrt: Das Spiel mit Schläger und Plastikbällchen wird von einigen fanatischen Golfern sogar unter so unwirklichen Bedingungen, wie sie auf dem Mars vorherrschen, gepflegt! Glaubt Ihr nicht? Dann überzeugt Euch doch selbst: Füttert Eure Freundin (die kleine graue mit dem breiten Maul) mit **Nick Faldo's Golf**, wartet auf den Titelscreen und hackt **MAJORTOM** ein. Neben den beiden Originalkursen bietet uns jetzt das Auswahlmenü zusätzlich einen 9-Loch-Kurs auf dem Mars an! Bleibt nur noch die Frage offen, ob Ihr Spock oder Alf als Caddy bevorzugt...

Leute, Ihr könnt Euch den Weg

ins Fundbüro sparen — die verlorengelassenen Nordmänner Baal, Erik und Olaf aus **The Lost Vikings** sind von Stefan Hamscha bereits sicher zurück in ihren Heimatort geführt worden. Logischerweise haben sich auf seiner Reise die einen oder anderen Levelcodes angesammelt, die er Euch jetzt selbstverfüglich gerne überläßt:

Level 1: STRT  
Level 2: GR8T  
Level 3: TLPT  
Level 4: GRND  
Level 5: LLM0  
Level 6: FLOT  
Level 7: TRSS  
Level 8: PRHS  
Level 9: CVRN  
Level 10: BBL5  
Level 11: VLCN  
Level 12: CCKS  
Level 13: PHR0  
Level 14: C1R0  
Level 15: SPKS  
Level 16: JMNN  
Level 17: TTTS  
Level 18: JLLY  
Level 19: PLNG  
Level 20: BTRY  
Level 21: JNKR  
Level 22: CBLT  
Level 23: HOPP  
Level 24: SMRT  
Level 25: V8TR  
Level 26: NFL8  
Level 27: WKYY  
Level 28: CMB0  
Level 29: 8BLL  
Level 30: TRDR  
Level 31: FNIM  
Level 32: WRRL  
Level 33: TRPD  
Level 34: TFFF  
Level 35: FRGT  
Level 36: ARN4  
Level 37: MSTR

Da Züge meist eh mit etwas Versäptung ihren Zielort erreichen, sollte es Euch nicht sonderlich wundern, daß auch **A-Train**, dieser Tradition entsprechend, erst ein wenig später als geplant in die Regale der Läden eingekollt ist. Damit sind nun aber endlich auch für Sven Schreibers Cheat die Signale auf Grün gesetzt, und ab geht's Richtung Mogelhausen: Wenn es am nötigen Kleingeld für diverse Investitionen mangelt, muß sich nicht gleich vor den nächsten Zug werfen, sondern nur die SHIFT-Taste gedrückt halten und **CHEATER-CHEATERWIMP** eingeben. Sogleich prasselt ein warmer Goldregen auf unser Konto herab und füllt es mit einem zusätzlichen

Millionchen! Dürfen's noch ein paar Mille mehr sein? Null Problem, sobald es Euch nach einer Kontoaufbesserung gelüftet, wiederholt Ihr die obige Prozedur einfach...

Unser kleiner Nicky Boom ist in **Nicky 2** zwar nicht unbedingt auf den Hund, aber zumindest, wie es scheint, auf die Gans gekommen. Tja, und damit der Knirps mit seinem luftigen Fortbewegungsmittel keine Bruchlandung hinlegt, hat Mario Reichel bereits für etwas Auftrieb in Form von sämtlichen Levelcodes gesorgt:

Level 2: DRACO  
Level 3: ATIKH  
Level 4: FIRAM  
Level 5: LURNA  
Level 6: PALET  
Level 7: MIURA  
Level 8: SLORY

Leute, schlüpft in die Sandalen und schnallt den Krummsäbel um, denn **Arabian Nights** sind nicht nur lang, sondern auch mit Gefahren und Rätseln geradezu übersät. Wer da überleben will, benötigt Geschick, einen wachen Geist oder aber Martin Lindhorst's Hilfe: Der einfachste Weg aus dem Kerker führt über das simple Wörtchen **SIMEON**. Gibt man dieses unscheinbare Ding nämlich im Titelscreen ein (da die Tastatur-Abfrage ein wenig lahm reagiert, langsam einhacken!), blitzt zunächst der untere Bildschirmrand rot auf. Ja, ja, ich weiß, damit ist dem kleinen Sindbad noch kein bißchen geholfen, aber wartet doch erst mal ab. Befindet Ihr Euch sodann im schönsten Kerkergewusel, genügt ein Druck auf die TAB-Taste (oberhalb der CTRL-Taste), und Euer Palastgärtner wird in den nächsten Level katapultiert. Simpler geht's nun wirklich nicht! Selbstverfüglich funktioniert der TAB-Katapult auch in anderen Levels...

Nachdem wir das harte Leben eines **Fly-Harder**-Piloten ja bereits durch die Levelcodes aus Ausgabe 3/93 ein wenig erleichtert haben, können wir nun, dank Sebastian Roos, durch einen Levelcode ganz besonderer Kajüte zur weiteren Entschärfung des ohnehin ultraschweren Welt-raumgallers beitragen. Verwendet man nämlich als Paßwort **MECHANICA**, werden diejenigen unter Euch, die bis dato am laufenden Band Schiffe geschrotet haben, endlich auch mal einen Blumentopf gewinnen: Gesegnet mit niemals endendem Raum-schiffnachschieb, dürfte auch der schlechteste Pilot früher oder später das Ziel erreichen. Übrigens, solltet Ihr zwischendrin mal Appetit auf die Endsequenz bekom-

men, tragt als Levelcode einfach **BIGBAND** ein! Na, dann guten Flug und schöne Grüße an die Gravitation...

Tja, auch unser entführter Professor aus **Flashback** benötigt mal wieder unsere Hilfe. Denn dummerweise haben die extra-schlauen Macher dieses Aktion-adventure-Hammers in der erst kürzlich erschienenen deutschen Version sämtliche Levelcodes verändert! Lächerlich, wenn die Burschen glauben, sie könnten uns damit davon abhalten, ver-schleppten Wissenschaftlern das Leben zu retten:

### einfach:

1.Level: WIND  
2.Level: SPIN  
3.Level: KAVA  
4.Level: HIRO  
5.Level: TEST  
6.Level: GOLD  
7.Level: WALL

### normal:

1.Level: FIRE  
2.Level: BURN  
3.Level: EGGS  
4.Level: GURT  
5.Level: CHIP  
6.Level: TREE  
7.Level: BOLD

### schwierig:

1.Level: MINE  
2.Level: YOUR  
3.Level: LINE  
4.Level: NEST  
5.Level: LISA  
6.Level: MARY  
7.Level: MICE

Heißen Dank an Matthias Dietz.

Überschwengliche Ballerorgien lieben sich mit **Desert Strike**, dank der geringen Munitionsvorräte, bis heute nicht gerade feiern! Doch damit ist jetzt Schluß — schußmagere Zeiten gehören nun endgültig der Vergangenheit an, denn Volker Schulze hat das ultimative Paßwort für propellerlahme Helipiloten entdeckt: **BOQQAQZ**. Nachdem Ihr es eingegeben habt, könnt Ihr entweder gleich die aktuelle Mission starten oder aber zuvor in gewohnter Weise Euren persönlichen Levelcode eingeben. Egal, wie Ihr Euch auch entscheiden mögt, im Gefecht stehen Euch nun 10 Kampfphubis, Unzerstörbarkeit und, wie versprochen, ein unendliches Munitionsreservoir zur Verfügung. Gehen Euch also mal die Hellfires aus, schaltet mit F10 den Karten-Screen an und gleich wieder aus (nochmals F10 betätigen) — schon hängt wieder eine frische Fuhrer der Silbersterkracher unter den Flügeln des Apaches! Wem der heiße Wüstenkampf dadurch ein wenig zu kühl wird, kann mit dem Paßwort **TOQQOLOM** auch „nur“ die Anzahl der Ersatzhelis auf fünf aufstocken.



# TIPS & TRICKS

## DIE SOLIDEN

In den heißen **Arabian Nights** sollten kleine verliebte Kerle, anstatt im Kerker zu schmoren, lieber mit ihrer Braut im Arm in der Wüste den Sternenhimmel genießen. Was hockt Ihr hier also noch immer tatelosen herum — zieht Euch die tollen Tips von Michael und Nicol Winter rein, und auf geht's!

In den düsteren Verliesen des Sultans warten drei geheime Räume darauf, von Euch entdeckt zu werden: Der erste befindet sich bei diesem armen Tropf, der sein jämmerliches Dasein an der Kerkermauer hängend fristet. Die rechte Mauer dort ist ziemlich brüchig und läßt sich mit ein paar Schwertstreichern leicht pulverisieren. Dahinter gibt's haufenweise Diamanten abzustauben. Um den zweiten Geheimraum zu entdecken, müßt Ihr einen Krug finden, der einen Tunnel in sich birgt. Einmal in diesen Tunnel gefallen, müßt Ihr nur noch den Joystick nach rechts bewegen, und schon steht Ihr in einem Raum mit drei weiteren Krügen. Mit Hilfe dieser Tontöpfe ist es möglich, die recht weit oben hängenden Zahlungsmittel zu erreichen. In den dritten Raum gelangt man, sobald man im Raum mit den drei Krügen mittels des ersten Kruges nach links oben an die Wand springt. Man landet auf einem unsichtbaren Stein, hüpf dort noch zweimal nach oben, schlägt die rechte Mauer zu Brei und läuft so weit es geht nach rechts. Am Ende des Ganges führt ein gewagter Sprung nach oben zu einer Kiste, die Ali Babas Wunderlampe enthält. Diese Funzel bringt Euch in der Endabrechnung des Levels sage und schreibe 5000 muntere Punkte!

Im Wald solltet Ihr jeden Baumstumpf erkunden, denn in manchen verbirgt sich ein

Bonusraum. Am Anfang des Levels lohnt es sich, den Hügel rechts hinaufzulaufen und nach links zu springen — in einem Baum wartet hier ein weiterer Geheimraum.

Im Fluglevel und beim Anflug (Level 8) ist es am sichersten, ganz links oben dahinzufliegen. Nur wenn die Schiffe kommen, ist es nötig, den Kanonenkugeln auszuweichen!

Im folgenden Level gilt es, den Koch (Krebs) zu finden, der Euch den Auftrag erteilt, fünf Fische zu besorgen. Sein Wunsch sei Euch Befehl — ab in die fünf Türen in der Nähe, die jeweils dahinter hausenden Tintenfische massakrieren und dafür je einen Fisch kassiert. Der Küchenbulle spukt als Gegenleistung für die fünf Schuppentiere zwei Leben und jede Menge Punkte aus. Anschließend geht's links oben in den Kessel. Sucht hier den Stöpsel, und spült Euch quasi in den nächsten Level.

In der Tiefe solltet Ihr nach einer Kiste Ausschau halten. In ihr steckt ein energiespendendes Amulett.

Achtet beim Grubenwagenrennen besonders auf die heimtückischen Magneten. Sobald Ihr über eines dieser Dinger gefahren seid, kommt Eure Lore zum Stehen, und Ihr könnt den Rest des Rennens zu Fuß bestreiten.

Um leichter mit den Minenarbeitern der Diamantenmine fertig zu werden, empfiehlt es sich, erst über diese Burschen drüberzuhüpfen, um sie dann von hinten anzufallen.

Am ersten Lift in der Eiseftung lohnt es sich, den Spaßknüppel nach links zu drücken. Ihr werdet dadurch eine scheinbar solide Wand durchschreiten und ein paar un-

# MultiMedia

## Play a Game

### COMPUTERSPIELE

# Soft

## MultiMedia Soft-Läden

finden Sie in:

- 0-1150 BERLIN, Mark Twain Straße 7  
Tel. 030-9986164
- 0-1158 BERLIN, Dimitroffstraße 67
- 0-2500 ROSTOCK, Computer & Software  
Waldenstraße 21  
Tel. 0171-4111779
- 0-5020 ERFURT, Meienbergstraße 20  
Tel. 0361-669742
- 0-5020 ERFURT, Gydnerstraße 14  
Tel. 0172-7174380
- 0-5230 SÖMMERDA, Franz Mehnig Str. 1  
Tel. 03634-42564
- 0-5800 GÖTTA, Mohrenstraße 21  
Tel. 036254-390
- 0-8046 DRESDEN, Pirner Straße 239  
Tel. 0351-2230201
- 2000 HAMBURG 20, Hausweg 67  
Tel. 040-4908891
- 2000 HAMBURG 70, Wendenstraße 57  
Tel. 040-6528426
- 2390 FLENSBURG, Dorotheenstraße 37  
Tel. 0461-54075
- 2430 NEUSTADT, Waschgrabenstr. 11  
Tel. 04561-16189
- 4000 DÜSSELDORF, Berta v. Suttner Platz  
Hauptbahnhof Tel. 0211-7883776
- 4100 DUISBURG 1, Gravelotstraße 28  
Tel. 0203-667494
- 4400 MÜNSTER, Westert Straße 48  
Tel. 0251-524001
- 4500 OSNABRÜCK, Martinstraße 82  
Tel. 0541-434782
- 4630 BOCHUM 6, Sommerfeldstr. 54  
Tel. 02327-10503
- 4700 HAMM, Ritterstraße 30
- 5000 KÖLN 60, Neufferstraße 628
- 5100 AACHEN, Guitardstraße 2  
Ecke Löhrgraben Tel. 0241-33199
- 5160 DÜREN, Kölnstraße 51  
Tel. 02421-189368
- 6000 FRANKFURT, Mühlengasse 20  
Tel. 069-7077575
- 6600 SAARBRÜCKEN, Stengelstraße 8  
Tel. 0681-5898018
- 8460 SCHWANDORF, Klosterstraße 8  
Tel. 09431-1720

**Versandzentrale:**  
5160 DÜREN, Kölnstraße 51  
Tel. 02421-189368 (11-19h)

**\*\*\* alle Spiele lieferbar! \*\*\***

### AMIGA:

- Airbus A320, Amerika, DV 99,95 DM
- Arbiter Nights, DV 69,95 DM
- Chuck Rock 2, DA 49,95 DM
- Desert Strike, DA 69,95 DM
- Dune 2, DV 84,95 DM
- Empire, DV 69,95 DM
- Flashback, DV 69,95 DM
- Fly Harder, DA 69,95 DM
- Goal (Kick Off 2), DV 84,95 DM
- Gunsup 2000, DA 79,95 DM
- Hannibal, DV 79,95 DM
- Lionheart, DA 99,95 DM
- Murphy, DA 84,95 DM
- Nicky Boom 2, DA 49,95 DM
- Sensible Soccer 92/93, DV 39,95 DM
- Superflop, DV 49,95 DM
- Super Sports Challenge, DA 79,95 DM
- Syndicate, DV 74,95 DM
- The Chaos Engine, DA 49,95 DM
- The Lost Vikings, DV 79,95 DM
- Trap'n Treasures, DV 64,95 DM
- Walker, DA 84,95 DM
- War in the Gulf, DV 79,95 DM
- Winning Commander, DV 34,95 DM

### AMIGA 1200/4000

- Airbus A320 Amerika 99,95 DM
- B-17 Flying Fortress, DA 79,95 DM
- Ishar, DV 64,95 DM
- Lemmings 2, DA 64,95 DM
- Robocod, DA 54,95 DM
- Transarcadia, DV 64,95 DM
- Wahnes Voyage, DV 64,95 DM

### ROLLEN-BRETT-SPIELE:

- Bittetech Luxusausgabe 59,95 DM
- Kaiser Retos Waffenkammer 29,90 DM
- Rune Quest 49,95 DM
- Shadowrun 59,95 DM
- Shadow Tech 37,90 DM
- Uttar der dunklen Sonne DSA 49,95 DM

Wir sind weder teuflich noch himmlisch, sondern einfach preiswert!  
Über 2000 Computerspiele und über 300 Brettspiele lieferbar!

Die Preise verstehen sich als Versandpreise. Lieferauftrag ist steuer- & mit höheren Kosten verbunden. Inländer und Freischaffungen vorbehalten. Lieferung und Preise solange unser Vorrat reicht. (Bei zu hoch wie vorgesehen erschienen, werden nachgeliefert). Versandkosten 10,50 DM, ab 300 DM bestellbar 8,50 DM, ab 600 DM bestellbar frei. Nicht alle Artikel werden in allen MultiMedia Soft Geschäften angeboten, bitte nachfragen.

## Spiele - Testen - Kaufen

Haben Sie Interesse einen MultiMedia Soft Laden zu eröffnen? Fordern Sie unsere Information an.

INFO:  
5160 DÜREN, Kölnstraße 51  
Tel. 02421-189368 (11-19h)

VERSANDANSCHRIFT für O:  
0-5020 ERFURT, Meienbergstr. 20  
Tel & FAX: 0361-669742





1869 (DV)	76.90
A-Train (DV)	89.90
Abandoned Places 2 (MV)	69.90
Adventure Collection (DV)	69.90
Airbus A-320 USA (DA)	99.90
Ambermoon (DV)	a.A.
Amberstar (DV)	82.90
Ancient Art of War ... (DA)	69.90
B-17 Flying Fortress (DA)	74.90
Battle Isle Data Disk 2 (DV)	49.90
Battle Isle Team (DV)	74.90
Body Blows (DA)	56.90
Bundesliga Manager Pro 2.0 (DV)	76.90
Burntime (DV)	a.A.
Campaign (DV)	69.90
Chaos Engine (DA)	56.90
Chuck Rock 2 (DA)	54.90
Civilization (DV)	82.90
Combat Air Patrol (DA)	69.90
Dark Seed + Lösungsheft (DV)	74.90
Das Schwarze Auge (DV)	79.90
Der Patrizier (DV)	79.90
Desert Strike (DA)	62.90
Dune 2 (DV)	64.90
Dungeon Master/Chaos... (DV)	72.90
Eishockey Manager (DV)	79.90
Entity (DA)	69.90
Eye of the Beholder 2 (DV)	89.90
Fire & Ice (DA)	56.90
Flashback (DV)	69.90
Football Manager III (DV)	76.90
Formula One Grand Prix (DA)	82.90
Frontier: Elite 2 (DA)	a.A.
Gateway to the Savage F. (DV)	76.90
Goal (MV)	59.90
Goblins 2 (DV)	76.90
Gunship 2000 (DA)	72.90
Hannibal (DV)	76.90
Hexuma + Lösungsheft (DV)	94.90
Historyline 1914-1918 (DV)	86.90
Indiana Jones IV (DV)	89.90
Jonathan (DV)	89.90
Legend of Kyrandia (DV)	69.90
Leisure Suit Larry 5 (DV)	67.90
Lemmings 2 (DA)	69.90
Lionheart (DV)	62.90
Lotus 1-3 Pack (DA)	64.90
Mad TV (DV)	76.90
Mega Sports (DA)	62.90
Morph (E)	59.90
Nick Faldo Ch.ship Golf (DA)	74.90
Nicky Boom 2 (DV)	69.90
Pinball Fantasies (DA)	62.90
Pools of Darkness (DV)	76.90
Populous 2 + Challenge (DV)	79.90
Ragnarok (DV)	a.A.
Sec. of Monkey Island 2 (DV)	89.90
Sensible Soccer 92/93 (MV)	56.90
Shadowlands (DA)	56.90
Sim Earth (DV)	89.90
Space Legends (DA)	86.90
Special Forces (DA)	82.90
Starbyte No.2 Collection (DV)	76.90
Street Fighter 2 (DA)	62.90
Subtrade (DA)	a.A.
Superfrog (DA)	56.90
Super Sports Challenge (DA)	74.90
Syndicate (DV)	69.90
The Greatest (DV)	72.90
The Humans (DA)	62.90
The Human Race Jurassic (DA)	59.90
The Lost Vikings (E)	64.90
Train It (DV)	a.A.
Transarctica (DV)	56.90
Traps 'n' Treasures (DV)	69.90
TV Sports Baseball (DA)	39.90
Walker (DA)	66.90
Whale's Voyage (DV)	69.90
Wing Commander (DV)	49.90
Zool (DA)	56.90

AD&D/Dungeons & Dragons Brettspiele	
D&D Basis-Spiel (DV)	59.90
Abenteuer-Module/Figuren usw.	a.A.

Zubehör:

Umschaltplatte für Amiga 500 plus/A 600	
+ IC ROM Kickstart V1.3	DM 99.90
512 KB Speichererw., Uhr	DM 59.90
2.0 MB Speichererw., f. A500, extern mit Box, aufrüstbar auf 8.0 MB (Mega Mix 500)	DM 289.90
Ext. Laufwerk 3,5", absch.	DM 139.90
Turbokarte 68030, 1 MB	DM 389.90
Festplatten mit Controller, z.B. 85, 105 und 120 MB	
Joysticks u. Lösungsbücher	Tagespreis a.A.

Die angegebenen Preise sind Versand-Preise!

**Täglicher Bestellservice**  
Mo. bis Fr. 10.00 - 19.00 Uhr  
Sa. 10.00 - 13.00 Uhr  
**04221/64483**  
**HUNTESTRASSE 2**  
**27749 DELMENHORST**

Versand per NN + 10.00 DM  
bei Vorkasse  
Euroscheck + 6.00 DM  
(Ausland Vorkasse + 15.00 DM)

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

# TIPS & TRICKS

# DIE SOLIDEN

sichtbarer Zahlungsmittel habhaft werden. Ansonsten müßt Ihr hier nur ein Superschwert finden und auf lächelnde Schneemänner achten, denn die grinsenden Frostmänner leben!

Wollt Ihr Euch auf dem grünen Schlachtfeld von **Goal!** reichlich mit Ruhm und Ehre bekleckern, so müßt Ihr eigentlich nur Dennis Knoblauchs Ausführungen und Matthias Sterns Schiedsrichtertabelle beherzigen — den Rest wird Thor, Schutzpatron der Fußballer, schon richten:

Name	gepfliffene Fouls	Karten für Fouls	davon:	
			gelbe Karten	rote Karten
D.Nigg	70%	80%	100%	0%
J.Worrall	100%	60%	20%	80%
D.Allison	20%	100%	50%	50%
M.Bodeham	70%	80%	60%	40%
A.Buksh	80%	60%	30%	70%
S.Lodge	100%	40%	50%	50%
R.Dilkes	80%	70%	60%	40%
K.Morton	100%	60%	50%	50%
R.Groves	100%	40%	50%	50%
R.Milford	100%	30%	30%	70%
A.Gunn	90%	90%	90%	10%
V.Callon	70%	70%	60%	40%
M.Peck	70%	100%	80%	20%
D.Elleray	80%	50%	60%	40%
K.Hackett	100%	70%	80%	20%
R.Hart	100%	90%	60%	40%

Versucht, möglichst wenig zu grätschen! Im eigenen Strafraum liegt dabei die Wahrscheinlichkeit sehr hoch, daß diese Aktion in einem Elfmeter für die gegnerische Mannschaft endet. Darüber hinaus scheuen die meisten Schiris nicht davor zurück, ein unsauber ausgeführtes Grätschen im Mittelfeld mit einer roten Karte zu bestrafen — also seht Euch vor! Eine wirksame Alternative zum gefährlichen Grätschen stellt folgende Methode dar: Wer einigermaßen viel Zeit (und Raum) zur Verfügung hat, kann einfach hinter dem Gegenspieler herlaufen. Nach einer kleinen Weile schubst unser Spieler seinen Vordermann, welcher daraufhin prompt auf die Nase fällt. Dieses kleine, unfeine und gut versteckte Foul übersehen die meisten Schwarzkittel!

Zum Thema Schiedsrichter verweisen wir auf die tolle Tabelle, die Matthias für Euch erstellt hat. Wer selbst gerne foult, sollte sich lieber einen Gesetzeshüter wie David Nigg besorgen — faire Mannschaften sind dagegen mit R.Hart gut beraten. Nur eine Sache solltet Ihr bei allen Schiedsrichtern beherzigen: Hat

ein Spieler bereits eine gelbe Karte gesehen und foult noch einmal, wird er zu ca. 60 - 70% eine rote Karte erhalten. Ist ein Spieler vom Schiedsrichter schon mal verwarnet worden, kassiert er beim nächsten Foul auf jeden Fall eine gelbe Karte! Harte Schiris greifen dabei durchaus auch mal zum roten Lappen.

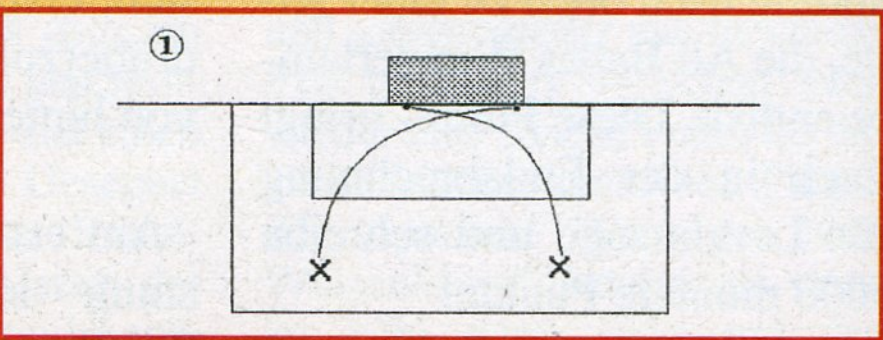
Wie man am besten einen Elfmeter provoziert: Einige Eurer Spieler besitzen eine gute Ballführung. Für sie stellt es kein Problem dar, ohne den Ball zu verlieren, lange im gegnerischen Strafraum herumzutänzeln. Nach einiger Zeit verliert der Computer meist die Nerven und foult Euren „Ballisten“, daß es nur so rauscht. Zwingende Folge — ein Elfmeter! Die Pille bringt Ihr übrigens beim Elfer am sichersten links oben oder in der Mitte oben ins gegnerische Netz.

Auf Eurer Auswechselbank sollten ein Defensiv- und ein Offensivspieler sitzen. Erhält ein Verteidiger eine gelbe Karte, ist es ratsam, diesen vorsichtshalber gegen den Auswechselspieler auszutauschen. Versucht ein Stürmer, den Ball durch eine Grätsche ins Tor zu bringen, riskiert er dabei ebenfalls einen Gelbling; dann gilt natürlich auch: auswechseln! Sieht hingegen ein Mittelfeldspieler gelb, lohnt es sich, die Taktik von 4-3-3 auf 4-2-4 umzustellen und den Straftäter gegen einen Stürmer auszuwechseln. Generell sollte man allerdings auf frühes Auswechseln verzichten, da sonst für einen verletzten Spieler kein Ersatzmann zur Verfügung steht.

Die nun folgenden Torschuß-Taktiken lassen sich am einfachsten mit der 4-3-3-Taktik umsetzen:

zu **Skizze 1:**

Man läuft entweder halb links oder halb rechts in den Strafraum und schneidet den Ball halbhoch in die entgegengesetzte Ecke. Sollte der Torwart das Leder noch zwischen die Finger bekommen, bleibt noch die Chance auf einen Abstauber.

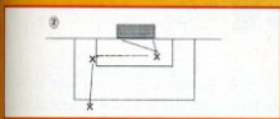


zu **Skizze 2:**

Trabt mit einem Spieler halb links oder halb rechts in den Strafraum und schlägt im 5-Me-



ter-Raum einen queren Paß. Wenn Ihr, wie empfohlen, die 4-3-3-Taktik gewählt habt, steht nun ein weiterer Stürmer frei, und Ihr könnt Euch gemütlich eine Ecke des Tors aussuchen.



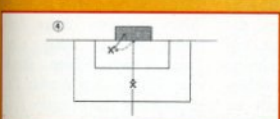
#### zu Skizze 3:

Dribbelt mit dem Ball auf halb links oder halb rechts bis zur Strafraumgrenze und paßt dort Eurem zweiten Stürmer zu. Dieser braucht das Ei nur noch in die lange Ecke zu wuchten.



#### zu Skizze 4:

Einfach, aber wirkungsvoll! Laßt gerade auf das Tor zu und knallt dem Torwart die Kugel direkt vor die Mütze. Ein schlechter Keeper wird den Ball nur abblatschen können, was einem Eurer Stürmer die Chance gibt, ihn erneut zu erreichen und ihn schließlich im langen Eck unterzubringen.



Wer trampelt so spät über die Alpen dahin? Der Hannibal ist's — nichts Gutes im Sinn! Rom zu nehmen, das war sein Ziel — doch auch seine Elefanten brachten nicht viel! Damit Hannis digitales Alter ego nicht ein ähnliches Schicksal erleiden muß, hat sich Henning Mahn die Mühe gemacht, allen Sonn- und Feiertagsfeldherren die größten Stolpersteine auf ihrem steilen Pfad über die Alpen aus dem Weg zu räumen.

Zu Beginn des Spiels besitzt Ihr drei Armeen. Diese Armeen werden in je zwei gleich große Hälften aufgeteilt. Somit habt Ihr also sechs kleinere Truppen zur Verfügung, die schneller Söldner anwerben, Pferde und, wenn möglich, auch Elefanten einkaufen. Nehmt jetzt ca. 80% des Geldes aus der Imperiumskasse und transfertiert es in die Armeekasse. Die Steuern und Zuschüsse für Städte solltet Ihr unverändert übernehmen, sonst gibt es Komplikationen. Da die bösen Römer versuchen werden, nach Spanien vorzudringen, und Ihr diesen Übergriff auf jeden Fall verhindern müßt, ist es zwingend, eine Armee von ca. 60.000 Mann in Spanien zu stationieren. Die beiden Truppen in Karthago (eigene Hauptstadt), die man ja durch die Teilung erhalten hat, laßt Ihr in der nahen Umgebung Söldner anheuern, Pferde, Elefanten und Tagesrationen kaufen.

Den anderen drei Armeen befiehlt Ihr, auf dem Landweg Richtung Rom zu marschieren. Das dauert zwar etwas länger, hat aber auch gewaltige Vorteile: Der Landweg führt Euch durch viele Städte, in denen Ihr alles bis auf die Schiffe (die

benötigt Ihr ja nicht) aufkaufen könnt. Auch Söldner lassen sich hier in rauen Mengen anwerben. Konzentriert Euch besonders auf römische Siedlungen; sie dürft Ihr nach Herzenslust belagern und plündern. Neutrale Städte solltet nur bei Ebbe in der Imperiums- sowie Armeekasse ausgeräumt werden — sonst schadet die Sache Eurem Image zu sehr. Sobald Ihr im Karthagischen Reich mit Euren beiden Armeen genug Söldner angeworben sowie Pferde und Elefanten eingekauft habt, kehrt Ihr zurück nach Karthago und vereinigt die beiden Truppen wieder zu einem großen Heer. Kauft in Karthago anschließend Schiffe für die Überfahrt nach Sizilien.

Die Armeen, die auf dem Landweg operieren, werden in Italien wieder vereinigt. Somit habt Ihr in Oberitalien und auf Sizilien ein mächtiges Heer. Die dritte Truppe ist und bleibt in Spanien! So, nun geht's aber auf nach Rom: In Italien belagert Ihr nur jede dritte Stadt, um möglichst schnell die Stadttore von Rom zu erreichen. Ihr dürft dort plündern und brandschatzen, was das Zeug hält. Aber seid auf der Hut, denn wenn Ihr's arg übertreibt, gibt's Aufstände in einigen karthagischen Städten, die dann vom großen Karthagischen Reich abfallen. Vor Rom selber gilt es, erst mal eine mächtige Armee auszuschaalen. Bereitet Euch auf einen harten, verlustreichen Kampf vor! Habt Ihr schließlich doch die Oberhand behalten, ist es an der Zeit, das Winterlager aufzuschlagen (natürlich nur, wenn es schon November oder Dezember ist!). Solltet Ihr mit dem Gedanken spielen, Eure Mannen durch den Winter zu quälen — vergeßt es,

## ESSER? SOFT KÖLN

Wir überzeugen durch Service!

Inh. Christa Esser

A-Train	DV	82.50	Gunship 2000	DA	65.-
A200 USA Edition	DA	89.-	Hannibal	DV	69.-
Abandoned Places 2	DV	62.-	History Line	DV	79.-
Ancient Art of War	DA	59.-	Indiana Jones 4	DV	82.-
B 17 Flying Fortress	DA	66.-	James Pond 2 A1200	DA	50.-
Battle Isle 2	DV	49.-	Jonathan	DV	79.-
Body Blows	DA	49.-	Kings of Adventure	DV	68.50
Bundesliga Manager 2.0	DV	72.-	Legend of Kyandia	DV	65.-
Casino Engine	DA	51.-	Lemmings 2	DA	63.-
Chuck Rock 2	DA	46.-	Lionheart	DA	58.-
Crusades 2	DA	46.-	Lost Vikings	DV	68.50
Cyberpunks	DA	63.-	MacDonald Land	DA	46.-
Das schwarze Auge	DV	75.-	Morph	DA	51.-
Desert Strike	DA	57.-	Nicki Boom 2	DV	65.-
Dune 2	DV	55.-	Oxyd incl. Buch	DV	59.-
Eishockey Manager	DV	75.-	Pingball Fantasies	DA	58.-
Entity	DA	65.-	Ragnarok	DV	82.50
Fantastic Worlds	DA	77.-	Reach for the Skies	DA	54.-
Flashback	DV	63.-	Sensible Soccer 92/93	DA	51.-
Goal (Kick Off 3)	DV	54.-	Silly Putty	DA	51.-

Sim Earth	DV	82.50
Sports Masters	DA	53.-
Strategy Masters	DA	72.-
Streetfighter 2	DA	59.-
Syndicate	DV	63.-
Tomato Game	DA	37.-
Transarctica	DV	51.-
Trolls	DA	46.-
TV Sports Baseball	DA	31.-
TV Sports Boxing	DA	31.-
Walker (Pygmalion)	DA	58.-
Waxworks	DA	49.-
Whales Voyage	DA	63.-
Wing Commander 1	DV	49.-
WWF 2 Europ. Ramp.	DA	51.-
Zool für A1200	DA	51.-

Wir versenden ausschließlich im Sicherheitskarton ohne Mehrkosten.

Ebenfalls im Angebot: Anwendungssoftware, sowie Software für andere Computersysteme

#### +++ ZUBEHÖR +++

Leerdisketten 3,5" 10er	8.90
3,5" externes Laufwerk	125.-
512 KB für A500	59.-
1 MB für A500 plus	69.-
2 MB für A500 intern	209.-
400 dpi Mouse	49.-
Blizzard Turboboard	219.-
Superbase 4 deutsch	369.-
TruePrint	DA 179.-
Pagesetter 3	DA 159.-
Directory Opus V 4.0	DV 119.-
Final Copy II	DV 245.-
TurboPrint Prof. 2.0	DV 139.-
X.Coppy & Tools (NEU)	DV 74.-

ESSER-SOFT KÖLN

Goldfasanenweg 14

50829 Köln

Versandkosten: Bei Vorkasse per V-Scheck DM 7.00

bei Nachnahme Post DM 10.00; UPS DM 15.00

Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck DM 17.00

\*Bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Telefon : 0221 / 58 61 17

Telefax : 0221 / 58 49 46

BTX : ESSER/SOFT

KNOW HOW RJ9/93

65



# TIPS & TRICKS

## DIE SOLIDEN

sie werden entweder erfrieren, verhungern oder aber desertieren.

Im neuen Jahr erhaltet Ihr etwas Verstärkung durch ein Soldatenkontingent, das automatisch an jedem Jahresanfang zu Euren Truppen addiert wird. Wenn Ihr nun genügend Soldaten habt, könnt Ihr mit der Belagerung Roms beginnen. Aber wirklich nur mit ausreichender Truppenstärke! Die Verteidigungskraft der Stadt ist abhängig von der Stärke der Stadtmiliz und der Befestigung. Beide Faktoren multipliziert ergeben die Anzahl der Soldaten, die Eurem Belagerungstrupp gegenüberstehen. Es ist also nicht ratsam, Rom mit weniger als 200.000 Soldaten anzugreifen. Solltet Ihr nicht so viele Mannen haben, gibt es zwei Möglichkeiten, weiterzumachen:

1. Ihr beginnt trotzdem mit der Belagerung. Mit etwas Glück hat Rom gerade angefangen, die Ernte einzufahren, und hat somit nicht genügend Proviant für eine längere Belagerung.

2. Ihr belagert eine Stadt vor Rom und besetzt diese anschließend. Nun bildet Ihr einige kleine berittene Abteilungen (je ca. 500 Mann mit Pferden), die neue Söldner anwerben und Material einkaufen sollen. Ausreichend versorgt, kehrt Ihr zur Hauptarmee zurück, schließt alle Armeen wieder zu zwei großen zusammen und belagert Rom, bis es sich ergibt.

Sobald Ihr Rom erobert habt, ist das Spiel gewonnen, vorausgesetzt, die bösen Römer haben Eure Hauptstadt Karthago nicht in ihrer Gewalt...

Sein Name — Kern, Roland  
Kern. Sein Auftrag — die

Ausrottung der widerlichen Alien-Brut. Sein Job — die Gefahr. Eiskalt, berechnend und reaktionsschnell hat er alle zwölf Levels der **Alien Breed 1992 Special Edition** überstanden und berichtet heute und hier von seinen grauenvollen Erlebnissen:

Vorweg ein kleiner Tip: Wer sich mit den holographischen Buchstaben-Codes in einen höheren Level teleportiert, erhält eine bestimmte Anzahl Credits, unabhängig davon, wieviel er vorher besaß. Die Anzahl der Credits hängt von der Schwierigkeit des Levels ab und wird bei „2 Players/Share Credits on“ verdoppelt. Eine empfehlenswerte Taktik ist etwa, im ersten Level knapp 24.000 Credits aufzusammeln, dann am Computer einen Scanner, zwei Keybags und Ammo zu kaufen. Man teleportiert anschließend z.B. in Level 6 und verfügt nun wieder über 30.000 bzw. 60.000 Credits; damit sollte für Spieler 1 eine passable Waffe zu kaufen sein. Übrigens: Wer mehr als 65.535 Credits aufammelt, wird in der mir vorliegenden Version durch einen Fehler des INTX-Computersystems belohnt. Der Computer zeigt nun als Guthaben eine fiktive Zahl zwischen 3 und 5 Millionen an. Damit sollte ein Laser angeschafft werden. Die astronomische Zahl verschwindet nach dem Kauf zwar wieder; im Endeffekt verfügt man aber dennoch über einen Überschuss von etwa 60.000 Credits. In höheren Levels lohnt es sich, viele Keybags zu kaufen. Wer eine neue Waffe kauft, erhält im übrigen zwei Clips Munition gratis! Den Scanner nur einmal kaufen, dafür möglichst bald. High Energy Injections sind erst in

höheren Levels sinnvoll, davor bringt's ausreichende Versorgung mit First Aid Kits. Wenn möglich, solltet Ihr unbedingt zu zweit spielen. Share Credits dabei auf On stellen; der Kampf gegen die Aliens ist schwer genug, also die Beute besser brüderlich teilen. Nun die Levels im einzelnen:

### Level 1:

Docking Bay. Sehr leicht. Alle erreichbaren Schlüssel auf sammeln, dann im Bay 3 von den vier Maintenance-Areas die linken drei ausräumen (bzw. alle vier, wenn man vor hat, den Level per Holo-Code zu verlassen). Ausgang über die rechten Maintenance-Türen im Bay 1.

### Level 2:

Code XXDFA. Power Subsystems. Mittel. Ziel, die vier Generatoren zu zerstören, danach 60 Sekunden Zeit, um zum Decklift in Levelmitte zurückzukehren. Aliens schießen abrupt aus Löchern im Boden, ansonsten keine Probleme. Zügig, aber nicht hektisch zu spielen. Der westliche Generator ist am besten bewacht. Es empfiehlt sich, den nördlichen Generator zuletzt zu zerstören (nur acht Sekunden vom Decklift entfernt), doch erst nachdem man in diesem Sektor das reichliche Geld eingesackt hat. Mehrere Computer.

### Level 3

Leicht. Ziel ist es, die Fire Doors zu schließen. Achtung: Falschinformation in der Missionsanweisung. Die Mission gilt bereits als geschafft — und damit wird der 40-Sekunden-Alarm ausgelöst —, wenn erst drei der vier Fire Doors geschlossen sind. Folgende Taktik wird empfohlen: eine langsame Wanderung im Uhr-

zeigersinn (sonst gibt es Probleme mit zu wenigen Schlüsseln und sieben versperrten Türen), wobei die südöstliche Feuertür nicht geschlossen werden darf. Ansonsten so gut wie alle Kammern und Sackgassen ausräumen; reichliche Beute. Im Südwesten Computer. Erhöhte Konzentration im Nordwesten wegen der knifflig platzierten Feuertür. Die Feuertür im Nordosten als letzte schließen, dann rasch nach Süden zum Decklift.

### Level 4:

Code RTHAA. Mittel, aber unübersichtlich. Ein einziges Labyrinth ohne Munition, Geld oder Computer. Nur drei Schlüssel im Norden, die man unbedingt holen sollte. Zuerst nach Westen, dann nach Süden, nach Osten durch zwei Türen, bis man etwa in Levelmitte ist (beim ovalen Zentrum). Weiter ganz nach Osten, nach Süden, durch zwei Türen, nach Westen. Zügig spielen, mit Munition sparen. Vorsicht vor den flinken Miniatur-Aliens und den tödlichen Bodenlöchern. Scanner dringend empfohlen!

### Level 5:

Mittelschwierig. Überlegt und ohne Hast spielen. Alle Kammern und Sackgassen betreten, um die gigantischen Geld- und Schüsselschätze aufzusammeln. Etwa im Uhrzeigersinn durchzugehen; mehrere Computer, großzügige Schätze. Im Osten befindet sich ein großer Raum mit dem ersten Riesenalien; die Tür schließt sich, sobald man den Raum betreten hat. Danger! Keine Panik, nicht weglaufen, sondern entschlossen unter Dauerbeschuss nehmen. Danach 100 Sekunden überreicher Zeit, um in südwestlicher Richtung durch mehrere La-



## DIE SOLIDEN

stürzen zum Decklift zu gelangen.

### Level 6:

Code LAEEA. Mittel. Taktik wie in Level 5. Noch mehr Geld zu holen, im Westen ein Extraleben. Im SSW einziger Computer. Achtung, kniffliger Schluß: In südöstlicher Ecke befindet sich Decklift, östlich davon eine Kammer mit 10.000 Credits und einem scheinbaren Extraleben. Achtung: Auf das Geld unbedingt verzichten, wenn versehentlich das Gesicht berührt wird, wird bereits der Alarm ausgelöst, wobei man in nur zwei Sekunden den Lift erreichen muß! Dies ist nur möglich, wenn man das Gesicht von der linken Seite ganz kurz berührt und schnellstens zum Lift hetzt. Ansonsten absolutes Game Over.

### Level 7:

Engineering Main Deck. Ein bißchen schwieriger. Ein umfangreicher, etwas kompliziert aufgebauter Level; Scanner höchst empfehlenswert. Es ist anzunehmen, zuerst den nordöstlichen Gang bis zum Computer zu gehen; dort ist in unmittelbarer Nähe eine firedoor-ähnliche, verschlossene Tür. Deren Position und den nun folgenden Weg sollte man sich gut einprägen. Nun langsam im Uhrzeigersinn weitergehen, dabei alle Schätze abräumen. (In der Mitte des Levels, nördlich des Grabens, ist ein Extraleben zu ergattern. Vorsicht vor den scheußlichen Maden und den tödlichen Löchern im Boden.) Im NW-Teil befindet sich ein Graben mit einem Aufgang. Den Graben noch nicht betreten, sonst ist alles aus. Man sollte nun anhand des Scanners die kürzestmögliche Route von der anfänglichen nordöstlichen

geschlossenen Feuertür zum nordwestlichen Graben (etwa im Uhrzeigersinn) und zurück austüfteln und diese mehrere Male schnell durchlaufen, um unter Zeitdruck den Weg rasch zu finden. Dann vom NW aus weiter nach rechts, Extraleben holen, durch pulsierende Laser-Tür hindurch. Eine riesige Ausgeburt unserer schlimmsten Alpträume versucht uns bei lebendigem Leibe zu verspeisen. Wir erweitern uns als etwas scharf und unbekümmert gewürzt (mit Bomben und Granaten). Nicht weit rechts vom Eingang aufstellen und unerbittlich unter Dauerfeuer nehmen. Danach 100 Sekunden Zeit, um zum Lift zu gelangen. Man läuft nun ohne Aufenthalt den vorher ausgetüftelten Weg zum nordöstlichen Madengraben, springt hinein, nach links zum Aufgang, hinauf, nach rechts, dann nach oben und weiter zum Decklift. Eine sehr knappe Sache, daher den Weg wirklich mehrmals üben.

### Level 8:

Code UYTTA. Mittelschwierig. Neue Überraschung: Der Decklift ist hinüber. Wir müssen über Wartungsschächte weiter, gesucht ist Duct 3. Im Westen befinden sich Duct 1 und 2, man kann dort eine Menge Geld und Schlüssel auf sammeln, allerdings keineswegs in irgendwelche Madengräben und Lasertüren im Westen gehen. Der Weg führt uns nach rechts; die Feuertür ist bereits von Anfang an versperrt (keine Panik), daher weiter nach oben durch etwa zehn Türen. Nun kann man den östlichen Teil des Levels erforschen, dabei immer wieder zum Computer zurück, um Munition zu kaufen. Wer mindestens sechs Schlüssel hat, kann sich im

mittleren Osten auf einen Sitz 40.000 bis 50.000 Credits holen. Im nordöstlichen Teil befindet sich Duct 3; man sollte sich jedoch vorher noch die zwei Extraleben im Nebenraum organisieren. Wichtiger Hinweis: In einigen frühen Versionen des Spiels war ein Bug versteckt, so daß man Duct 3 gar nicht erreichen und Level 8 somit nicht beenden konnte. Die einzige Möglichkeit für die Besitzer dieser Version besteht darin, sich von Level 8 direkt in Level 10 zu warpen (mit Paßwort PPEAB). Das ist kein großer Verlust, denn Level 9 ist sowieso ziemlich fad.

### Level 9:

Extrem leicht, aber unübersichtlich. Dieser Level nimmt eine Sonderstellung als ein Verbindungstrakt vom Duct 3 zum Kernreaktor auf Level 10 ein. Kein einziges Alien zu sehen, aber das labyrinthartige System ist verwirrend genug. Geschwindigkeit ist Trumpf: Nach etwa 20 Sekunden geht ein Alarm los, wobei man nun innerhalb weiterer 80 Sekunden den Decklift erreichen muß. Achtung: Ohne Scanner ist diese Etage kaum zu schaffen. Der Ausgangspunkt ist etwa im Nordosten, der Decklift im Südwesten. Er befindet sich — auf die aktivierte Scannerkarte bezogen — etwa zweieinhalb Zentimeter über dem i des Wortes „Time“.

### Level 10:

Code PPEAB. Central Reaktor Core. Schwierig. Hier befindet sich der Kernreaktor. Schlüssel, Munition, erste Hilfe etc. reichlich vorhanden. Viele Terminals. Wer in diesen Level per Paßwort einsteigt, muß sich unbedingt den Scanner und nach Möglichkeit den Laser besorgen. Vorsicht

Tel.: 0581-43519

Fax: 0581-44327

1869	DV	64,95
A-Train	DV	69,95
A-Train Construction Set	DV	44,95
Abandoned Places 2	DV	59,95
Airbus A320 USA-Edition	DA	89,95
Apocalypse	DA	44,95
Armour Geddon 2	DA	59,95
Arabian Nights	DV	59,95
ATAC	DA	59,95
B-17 Flying Fortress	DA	69,95
Battle Isle Data Disk 2	DA	44,95
Bitmap Brothers Vol. 2	DA	49,95
Body Blows (Update)	DA	49,95
Bundesliga Manager Prof. 2.0	DV	59,95
Civilization	DV	74,95
Combat Air Patrol	DA	59,95
Contraptions	DA	39,95
Creatures	DA	44,95
Darkseed 1.5	DV	69,95
Daughter of Serpents	DV	69,95
Der Patrizier	DV	69,95
Desert Strike	DA	49,95
Dune II	DV	54,95
Eishockey Manager	DV	67,95
Elvira 2	DV	49,95
Entity	DA	59,95
F-15 Strike Eagle 2	DA	39,95
Fallen Empire	DV	74,95
Flies - Attack on Earth	DA	64,95
Fly Harder	DA	59,95
Gateway Savage Frontier	DV	64,95
Goal!	DV	54,95
Gunship 2000	DA	64,95
Hannibal	DV	59,95
Hired Guns	DA	59,95
History Line 1914-1918	DV	74,95
Human Race	DA	49,95
Jonathan	DV	74,95
KGB	DV	49,95
Kings of Adventure	DA	64,95
Leisure Suit Larry 5	DV	59,95
Lionheart	DA	49,95
Liberation - Captive 2	DA	49,95
Loom	DA	34,95
Lotus Compilation (1,2,3)	DA	49,95
M1 Tank Platoon	DA	34,95
McDonald Land	DA	49,95
Nick Faldo Golf	DA	69,95
Oil Imperium	DV	14,95
Pirates!	DA	29,95
Prophecy of the Shadow	DA	64,95
Sin City Deluxe	DV	69,95
Space Legends	DV	64,95
St. Thomas	DV	59,95
Superfrog	DA	49,95
Super Hero	DA	59,95
The Græstest	DV	49,95
The Lost Vikings	DV	64,95
Transarcadia	DV	54,95
Turrican 2	DA	14,95
Walker	DA	49,95
War in the Gulf	DV	64,95
Whale's Voyage	DV	59,95
Zak McKracken	DV	34,95
Gesamt-KATALOG '93/94 mit über		
3.000 Video- und Computerspielen	5,50	
Disketten NN 3,5" ZDD	7,95	
ROM 2.05 HD	49,95	

Sonderangebote - Nur solange Vorrat reicht!	
Chuck Rock 2 - Son of Chuck	DA 39,95
Flashback	DV 54,95
Lemmings 2 - The Tribes	DA 49,95
Syndicate	DA 54,95
YO! JOE!	DA 54,95

### Versandkosten:

Vorkasse DM 7,90 - Ausland DM 25,-  
Nachnahme DM 12,- + NN Gebühr.  
Ab DM 300,- Versandkostenfrei.



## DIE SOLIDEN

vor den Mini-Aliens! Die eigentliche Mission spielt sich nur in der nördlichen Hälfte ab. Es gilt, sich nach Osten durchzukämpfen, bis man vor einem langen Tunnel zum Kernreaktor steht. Noch nicht betreten, sondern die Taktik aus Level 7 anwenden: erst mal zum Decklift zurück und dann wieder zum Reaktor, ein paarmal wiederholen, bis man den Weg flüssig und fehlerfrei findet. Dann erst in den Reaktor eindringen, auf die im Kreis herumliegenden Satelliten schießen. Wenn der Alarm losgeht, hat man noch 80 Sekunden bis zum Decklift. Wer hier nicht schon geübt hat, ist hoffnungslos verloren.

### Level 11:

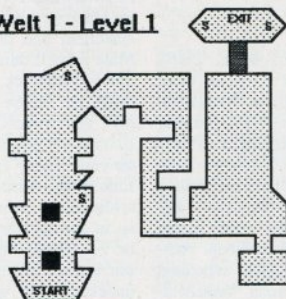
Schwierig, Panik pur: Der Lift crasht, und wir finden uns in einem ungemütlichen Zwischenschacht ohne Licht wieder. Aliens schießen von allen Seiten auf den Spieler zu, und die Munition geht auch langsam aus.... Nach Möglichkeit Kontrast und Helligkeit am Monitor hochdrehen, um wenigstens schemenhaft den Weg erkennen zu können. Achtung: Auf keinen Fall die quadratischen schwarzen Flächen (etwa 3 x 3 cm) berühren, sonst geht sofort der Alarm los. Zuerst bewegt man sich ziemlich gerade nach Norden zum Terminal. Es ist das letzte im ganzen Spiel. Unbedingt die Munition vollständig auffüllen — der Laser ist jetzt beinahe unverzichtbar. Wer den Scanner noch nicht hat, kann sich gleich den Gadenstoß geben! Der Decklift befindet sich im äußersten Südosten. Man bewegt sich zügig nach Osten (öfter den Scanner benutzen), dann nach Süden, Westen, Süden, Osten, Norden, Osten, Süden. Klingt

verwirrend, ist aber auf dem Scanner ziemlich klar. Kurz vor Schluß kommen noch ein paar häßliche Maden hinzu, dann endlich der ersehnte Decklift.

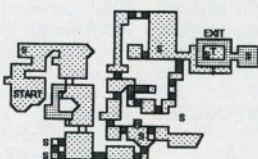
### Level 12:

Die ultimative Herausforderung. Alles ist mit Schleim überzogen, und laufend schlüpfen neue Monster aus stinkigen Eiern. Der Scanner funktioniert nicht mehr, Terminal nicht zu sehen, spärlichste Munition. Ein paar allgemeine Tips: Vorsicht vor den Tentakeln. Nicht über die kleinen Eier am Boden laufen, sie platzen sonst auf, und jede Menge Aliens springen einem ins Gesicht; wenn man über ein Ei nahe einer Wand läuft, kann es sein, daß man sich überhaupt nicht mehr bewegen kann. Mit Munition sparen. Man bewegt sich nach Osten, dann nach Norden und sucht hier einen durch zwei Türen versperrten Gang, der noch nicht verschleimt ist. Hier geht's lang, bis man nach einer Weile im Westen rauskommt. Von hier aus nach Süden, dann immer weiter nach Osten. Irgendwann steht man vor einer großen Kammer... die Mutterbestie ist nicht mehr weit. Tief durchatmen, dann rein in die Hölle, bißchen nach Norden und sofort Feuer eröffnen, bevor sich das Scheusal zu rühren beginnt. Die rumliegende Munition holt man sich erst, wenn die eigene endgültig ausgegangen ist. Wer schnell ist, schafft das Biest mit einem einzigen Clip Munition — wenn man Pech hat, klappt's auch nach vier noch nicht.... Wer alles erledigt hat, springt schnell in den letzten Lift zur Rettungskapsel und bewundert die Endsequenz (very british).

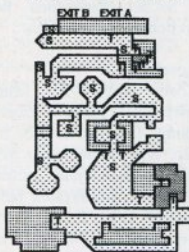
### Welt 1 - Level 1



### Welt 1 - Level 2

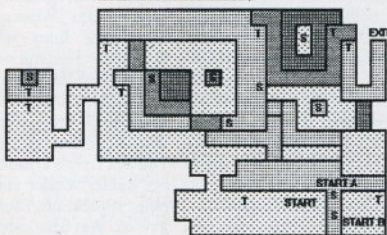


### Welt 1 - Level 3



Markus und Christopher Kassulke haben sich in der **Chaos Engine** als Kartographen versucht. Das Ergebnis ihres noblen Strebens könnt Ihr in Form von folgenden 16 Levelkarten bewundern.

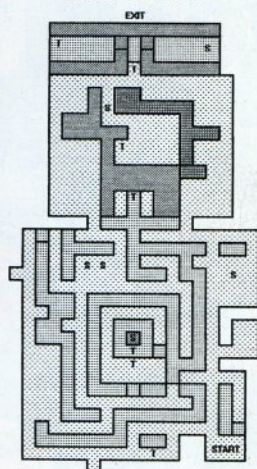
### Welt 1 - Level 4



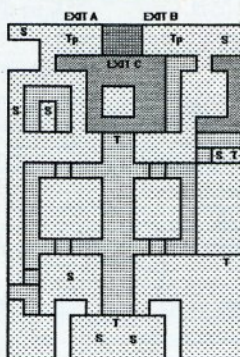


# CHAOS ENGINE

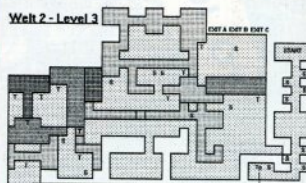
**Welt 2 - Level 1**



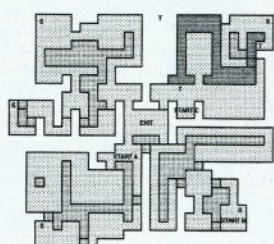
**Welt 2 - Level 2**



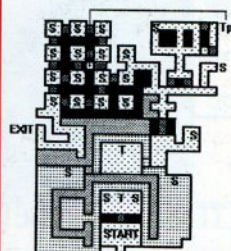
**Welt 2 - Level 3**



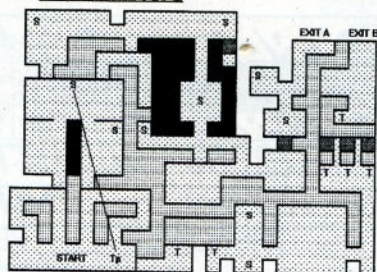
**Welt 2 - Level 4**



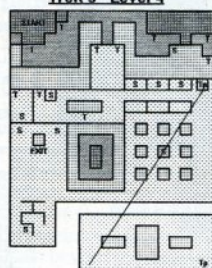
**Welt 3 - Level 1**



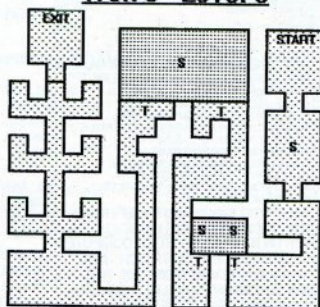
**Welt 3 - Level 2**



**Welt 3 - Level 4**



**Welt 3 - Level 3**

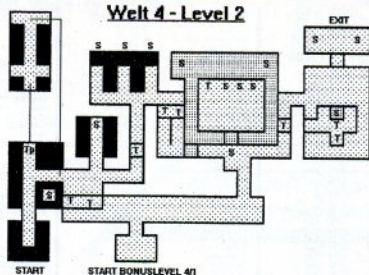
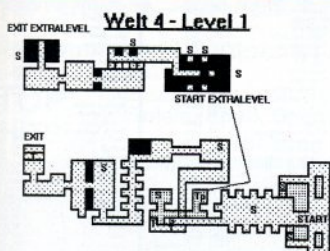


## Legende:

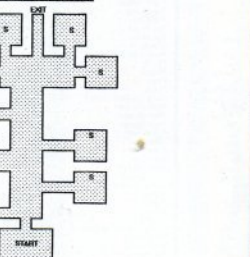
S= Schalter  
T= Treppe

Je dunkler die  
Schattierung, um so  
höher die Ebene im  
Level.

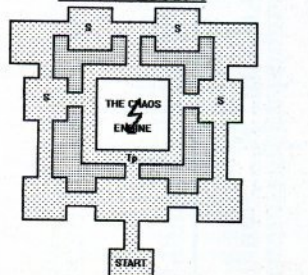




### Welt 4 - Level 3



### Welt 4 - Level 4



Superbillig & viele Sonderangebote

**Tel.: 05 61 / 28 54 61**

Telefonische Bestellannahme Montag - Freitag 10.00 - 18.30

**Fax: 05 61 / 28 55 53 • Btx: Softdreams #**  
Softdreams GmbH • Postfach 103242 • 34032 Kassel

**SOFTDREAMS**

**AMIGA**

Bills Tomato Game	59.-DH	Elvira 2 Jaws of C	18.-DV	Jaguar XJ 220	49.-DH	Populous 2 Plus	67.-DH	Street Fighter 2	53.-DH
Birds of Prey	69.-DH	Elysium	52.-DV	John Barnes Soccer	63.-DH	Prinzenmorgner	61.-DH	Strip Poker Deluxe	13.-DH
Bitmap Brothers 1	53.-DH	Emerald Mine	24.-DH	Jonathan	79.-DV	*Data Disk	31.-DH	Super Hero	62.-DH
Black Crystal	58.-DH	Emerald Mine 2	24.-DH	Jug	9.-DH	Project Terra	59.-DH	Super Tetris	70.-EV
Blues Brothers	27.-DH	Emerald Mine 3 Pro	24.-DH	KGB	58.-DH	Prophecy of Shadow	66.-DH	Superfrog	47.-DH
Body Blows	51.-DH	Entity	59.-DH	Kings of Adventure	66.-DH	Puffy	50.-DH	Synedone	68.-DH
Buddiken	25.-DH	Epic	61.-DH	Knight of the sky	76.-DH	Quiver	18.-DV	Tanglewood	9.-DH
Bug Bomber	54.-DH	Erben des Throns	67.-DV	Last Ninja 3	33.-DH	Red Zone	33.-DH	Tank Buster	26.-DH
Bund-Man. Prof. 2.0	69.-DV	Eterna P2	57.-DH	Legend	29.-DH	Ragnarok	70.-DV	Team Yankee	29.-DH
Campani	71.-DV	Euro Soccer	26.-DH	Legends of Kyrendia	68.-DV	Rainbow Collection	78.-DH	Teamway Thomas	31.-DH
Carl Lewis Olympic	35.-DH	Excalibur	42.-DH	Leisure S. Larry 5	39.-DH	Rampart	27.-DH	Team Hero Turt	28.-DH
Catfish	61.-DH	Exodus 2010	56.-DV	Lemmings Double Pack	59.-DH	Recher 1.1 alias	62.-DH	The Grail	9.-DH
Data Disk	29.-DH	Eye of Beholder 1	68.-DV	Lemmings	61.-DH	Raving Mad	53.-DH	The Knight	25.-DH
Death	48.-DH	Eye of Beholder 2	79.-DV	Links	66.-DH	Recher 1.1 alias	55.-DH	The Oath	39.-DH
Centurion Def. Rome	23.-DH	F 15 Str. Eagle 2	74.-DH	Lion Heart	52.-DH	Rebel Racer	51.-DH	Their Finest Hour	68.-DH
Chaos Engine	54.-DH	F 19 Stealth Fight	74.-DH	Locomotion	37.-DH	Rise of the Dragon	62.-DH	*Mission Disk	32.-DH
Cheer Em Up 3	24.-DV	Fallen Empire	83.-DV	Lord of the Kings	62.-DH	Risky Woods	56.-DH	Thunderbolt	39.-DH
Chuck Rock 2	47.-DH	Fantastic Worlds	71.-DH	The Last Viking	65.-DV	Road Hawk	57.-DH	Transcendia	53.-DV
Chuck Rock 2.0	73.-DH	Fire And Ice	63.-DH	Lotus Compil. (1-3)	63.-DH	Raving Mad	53.-DH	The Crystal	61.-DH
Civilization	77.-DV	Flashback	80.-DV	Mad IV	64.-DV	Recher 1.1 alias	55.-DH	The Knight	25.-DH
Combat Air Patrol	61.-DH	Fies Alt on Earth	68.-DH	McDonald Land	61.-DH	Robosoccer	31.-DH	Triple Action 2	32.-DH
Conquestador	65.-DV	Fly Fighter	9.-DH	Megalomaniac/Samor.	62.-DH	Robosoccer	67.-DH	Troglers	48.-DH
Dalo	38.-DV	Fly Harder	62.-DH	Megania	61.-DH	Romance AD 92	60.-DH	Troits Amiga 1200	48.-DH
Demolition	40.-DH	Galaxy One GP	19.-DH	Microcap Master Golf	61.-DH	Rules of Engagement	28.-DH	UGM 1	50.-DH
Desert Strike	34.-DH	Galaxy Force	9.-DH	Might and Magic 3	65.-DV	Secret Monkey Island	69.-DV	Ultima 5	39.-EV
Disco	60.-DH	Gateway 1.5	67.-DV	Monkey Island 2	65.-DV	Semi Soccer P2/P3	31.-DH	Ultima 6	39.-EV
Disco 2	39.-DH	Global Effect	59.-DH	More Lemmings Data	25.-DH	Shadow of a Beast 3	39.-DV	USS John Young 2	29.-DH
Disco 3	60.-DH	Global Gladiators	54.-DH	Mosiah	59.-DH	Shadowlands	59.-DH	Viking Fields	62.-DH
Dynasty	62.-DH	Goal 1	42.-DV	Nick Faldo Golf	62.-EV	Shogun Warriors	9.-DH	Vroom	39.-DH
Dynasty 2	62.-DH	Goal 2	18.-DV	Nigel Mansell WC	53.-DH	Shuffle	72.-DH	Walker	60.-DH
Dynasty 3	62.-DH	Goal 3	27.-DH	Nitro	18.-DH	Silent Secretary	26.-DH	War in the Gulf	61.-DH
Dynasty 4	73.-DV	Goal 4	27.-DH	No Second Price	56.-DH	Silkstorm	78.-DH	Waterloo	12.-DV
Dynasty 5	73.-DV	Goal 5	27.-DH	North + South	59.-DV	Sim City Zusatz je	35.-DH	Waworks	60.-DH
Dynasty 6	73.-DV	Goal 6	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City Deluxe	81.-DV	Wean	65.-DV
Dynasty 7	73.-DV	Goal 7	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Wholes Voyage	65.-DV
Dynasty 8	73.-DV	Goal 8	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Wholes Voy. A 1200	65.-DV
Dynasty 9	73.-DV	Goal 9	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 10	73.-DV	Goal 10	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 11	73.-DV	Goal 11	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 12	73.-DV	Goal 12	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 13	73.-DV	Goal 13	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 14	73.-DV	Goal 14	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 15	73.-DV	Goal 15	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 16	73.-DV	Goal 16	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 17	73.-DV	Goal 17	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 18	73.-DV	Goal 18	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 19	73.-DV	Goal 19	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 20	73.-DV	Goal 20	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 21	73.-DV	Goal 21	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 22	73.-DV	Goal 22	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 23	73.-DV	Goal 23	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 24	73.-DV	Goal 24	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 25	73.-DV	Goal 25	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 26	73.-DV	Goal 26	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 27	73.-DV	Goal 27	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 28	73.-DV	Goal 28	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 29	73.-DV	Goal 29	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 30	73.-DV	Goal 30	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 31	73.-DV	Goal 31	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 32	73.-DV	Goal 32	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 33	73.-DV	Goal 33	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 34	73.-DV	Goal 34	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 35	73.-DV	Goal 35	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 36	73.-DV	Goal 36	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 37	73.-DV	Goal 37	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 38	73.-DV	Goal 38	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 39	73.-DV	Goal 39	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 40	73.-DV	Goal 40	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 41	73.-DV	Goal 41	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 42	73.-DV	Goal 42	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 43	73.-DV	Goal 43	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 44	73.-DV	Goal 44	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 45	73.-DV	Goal 45	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 46	73.-DV	Goal 46	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 47	73.-DV	Goal 47	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 48	73.-DV	Goal 48	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 49	73.-DV	Goal 49	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 50	73.-DV	Goal 50	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 51	73.-DV	Goal 51	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 52	73.-DV	Goal 52	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 53	73.-DV	Goal 53	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 54	73.-DV	Goal 54	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 55	73.-DV	Goal 55	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 56	73.-DV	Goal 56	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 57	73.-DV	Goal 57	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 58	73.-DV	Goal 58	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 59	73.-DV	Goal 59	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 60	73.-DV	Goal 60	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 61	73.-DV	Goal 61	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 62	73.-DV	Goal 62	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 63	73.-DV	Goal 63	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 64	73.-DV	Goal 64	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 65	73.-DV	Goal 65	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 66	73.-DV	Goal 66	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 67	73.-DV	Goal 67	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 68	73.-DV	Goal 68	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 69	73.-DV	Goal 69	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 70	73.-DV	Goal 70	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 71	73.-DV	Goal 71	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 72	73.-DV	Goal 72	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 73	73.-DV	Goal 73	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 74	73.-DV	Goal 74	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 75	73.-DV	Goal 75	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 76	73.-DV	Goal 76	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 77	73.-DV	Goal 77	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 78	73.-DV	Goal 78	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 79	73.-DV	Goal 79	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 80	73.-DV	Goal 80	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 81	73.-DV	Goal 81	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 82	73.-DV	Goal 82	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 83	73.-DV	Goal 83	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 84	73.-DV	Goal 84	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 85	73.-DV	Goal 85	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 86	73.-DV	Goal 86	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 87	73.-DV	Goal 87	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 88	73.-DV	Goal 88	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 89	73.-DV	Goal 89	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 90	73.-DV	Goal 90	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 91	73.-DV	Goal 91	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 92	73.-DV	Goal 92	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 93	73.-DV	Goal 93	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 94	73.-DV	Goal 94	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 95	73.-DV	Goal 95	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 96	73.-DV	Goal 96	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 97	73.-DV	Goal 97	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 98	73.-DV	Goal 98	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 99	73.-DV	Goal 99	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV
Dynasty 100	73.-DV	Goal 100	27.-DH	On The Road	59.-DV	Sim City/Populous	67.-DH	Will Beaming	65.-DV



## KNOW HOW INDEX

## Alle Tips auf einen Blick

[illegible]



[illegible]



# A320 Airbus USA Edition

Anderthalb Jahre nach dem Jungferflug hat Thalions Passagiermaschine nun den Sprung über den großen Teich gewagt — als kleinen Vielflieger-Bonus bekam der Airbus dazu gleich ein paar neue Instrumente spendiert.



keinen Piloten aus der Kantine, akustisch wartet nach der Intromusik à la Pink Floyd nur noch das heisere Triebwerksrauschen im Cockpit. So weit, so bescheiden, doch gibt es auch viel Erfreuliches zu vermelden:

Ein zusätzliches Display zeigt nun die „True Air Speed“ an, also die tatsächliche Geschwindigkeit über Grund. Außerdem wird man neuerdings ständig über die Lage der Wolkendecke auf dem laufenden gehalten, und der frisch hinzugekommene Zeitraffermodus beschleunigt die Reise doch erheblich. Die Navigationsgeräte werden per Maus bedient, der Steuerknüppel mit dem Freudenknüppel, und die Tastatur ist ebenfalls nicht zu knapp belegt. So praktisch die erweiterten Flughilfen auch sein mögen, die Beherrschung des schweren Stahlvogels ist dadurch nicht einfacher geworden. Ohne Autopilot pendelt das gute Stück um die Querrachse, nimmt also die Nase ständig rauf und runter, was nur sehr schwer unter Kontrolle zu bringen ist. Der Aufstieg in höhere Rangstufen, wo man bei den Qualifikations- und Prüfungsflügen auf den Digi-Chauffeur verzichten muß, wird damit zur echten Herausforderung.



## DER REALO DER LÜFTE

Bei aller Hochachtung vor dem hier gebotenen Realismus, ein wenig mehr Action hätte der Geschichte nicht geschadet. Selbst die altbewährten Lufthansa-Schulungssimulatoren verfügen über eingebaute Notfall-Szenarien wie Triebwerksausfall und Vogel-schwarmangriff — aber selbst normaler Luftverkehr hätte die Sache schon interessanter gemacht. Vor allem, da das Programm (entgegen der Aussage im Handbuch) sowieso nur mit einem Megabyte läuft, warum also nicht gleich eine „vollwertige“ 1-MB-Version mit mehr Grafik und netten Zusatzfeatures? In seiner jetzigen Form werden wohl wieder nur angehende Luftthäse so richtig auf den digitalen Digi-Airbus fliegen... (mw)

## A 320 AIRBUS USA EDITION (THALION)

### FLUGSIMULATION

**66%**  
„REALISMUS PUR“



GRAFIK	62%
ANIMATION	61%
MUSIK	59%
SOUND-FX	50%
HANDBABUNG	67%
DAUERSPASS	69%

### FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 119,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	ANLEITUNG

Dieses völlig eigenständige Programm begnügt sich mit einer Disk, bringt aber dank des umfangreichen Karten- und sonstigen Begleitmaterials mindestens so viel Gewicht auf die Waage wie der europäische Vorflieger. Die literarische Unterstützung kann man auch gut gebrauchen, schließlich umfassen die beiden getrennt anwählbaren Szenarien den gesamten Nordosten der USA und die Westküste von der kanadischen Grenze bis hinunter nach New Mexiko — das sind alleine schon über 240 Flughäfen! Wer allerdings glaubt, daß er hier aus der Luft die Cowboys beim Almatrieb beobachten kann, der hat (wieder) auf den falschen Flieger gesetzt...

Während die Start- und Landebahnen noch exakt der Realität nachgebildet sind, erscheinen selbst die größeren Städte nur als triste graue Flecken in der ansonsten herzlich detaillierten Landschaft. Lediglich nachts sind diese Flecken mit einem Punkteraster überzogen, das den Eindruck eines urbanen Lichtermeeres vermitteln soll. Auch tempomäßig holt die Grafik



# CHAMPIONSHIP MANAGER '93 VS. TREBLE CHAMPIONS 2

Die Kombination von Sport und Wirtschaft muß nicht immer gleich Kampftrinken bedeuten: Heute berichten wir live aus dem vollbesetzten Joker-Stadion über das Freundschaftsspiel zweier Soccer-Managers.



Championship Manager '93

Zuerst rollen die drei Disks des Championship Managers ins Stadion und nehmen an der 1-Megabyte-Linie Aufstellung. Kurz darauf erscheint auch die Solo-Scheibe vom 2. FC Treble Champions, läuft sich an der 512-KB-Marke warm — und schon ertönt der Anpfiff!

## 1. HALBZEIT



Championship Manager '93

Zu Beginn erkämpft sich das Domark-Team leichte Vorteile durch seine HD-Installation und die gute (britische) Anleitung. Dann dürfen bis zu vier Vereinskapitäne festlegen, welchen der 150 englischen Clubs sie übernehmen und

in welcher Division sie starten wollen. Anschließend berechnet der Amiga stolze 30 Minuten lang das Szenario — sobald er damit fertig ist, stellt man erschüttert fest, daß das Game nur eine aktualisierte Ausgabe des im letzten Jahr erschienenen

Vorgängers ist. In Kurzfassung heißt das, wir haben es wieder mit einem reinen „Trainer-Manager“ zu tun, der auf wirtschaftliche Elemente wie Stadionausbau und Sponsorenwerbung großzügig verzichtet.

Dasselbe in Knallrot kriegt man von den Treble Champions geboten, die bei näherer Betrachtung auch bloß ein Update der Krücke aus dem vorigen Jahr darstellen. Hier darf nur ein einziger Teamchef den Schwierigkeitsgrad und die gewünschte Liga auswählen, sich auf den Transfermarkt stürzen, Freundschaftsspiele veranstalten, die Trainingszeiten festlegen — und sogar das Stadion ausbauen.

## 2. HALBZEIT



Treble Champions 2

Nach der Pause sinkt das Niveau der beiden Kontrahenten endgültig ins Bodenlose: Der

Championship Manager kann zu seinen Gunsten gerade noch die halbwegs akzeptable Handhabung ins Feld führen, während sein Treble-Kollege vom Präsidium nicht mal eine Maus gestellt bekam und ausschließlich via Tastatur Karriere machen darf. Die Optik besteht hier wie dort zu 99 Prozent aus Menüs, Balkendiagrammen und endlosen Zahlenkolonnen, der Championship Manager wirft darüber hinaus eine kurze Titelmelodie in die Präsentationsschlacht.

Verständlich, daß das Publikum langsam unruhig wird und immer lauter sein Eintrittsgeld zurück verlangt; deshalb brechen wir die restlos enttäuschende Begegnung hier auch ab und erwähnen nur noch der Vollständigkeit halber, daß (natür-

lich) bei keinem der beiden Games irgendwelche besonderen Features zu entdecken waren.

## ENDSTAND

Das Resultat ist ein klares 0:0, wobei der Championship Manager zumindest anfangs ein paar später nicht eingelöste Hoffnungen geweckt hat — aber bis zum Aufstieg in die Bezirksliga ist es auch für ihn noch ein langer und steiniger Weg... (rf)



Treble Champions 2

### CHAMPIONSHIP MANAGER '93 (DOMARK)

#### SOCCER-MANAGER

28% „ABSTEIGER“



GRAFIK	17%
ANIMATION	—
MUSIK	29%
SOUND-FX	—
HANDHABUNG	27%
DAUERSPASS	29%

#### FÜR GEÜBTE

PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE: 1
DEUTSCH	NEIN

### TREBLE CHAMPIONS 2 (CHALLENGE SOFTWARE)

#### SOCCER-MANAGER

7% „MANAGERKRANKHEIT“



GRAFIK	3%
ANIMATION	—
MUSIK	—
SOUND-FX	—
HANDHABUNG	21%
DAUERSPASS	8%

#### VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 59,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE: 3
DEUTSCH	NEIN



Aus Kindern werden Leute

# NICKY 2

**Das Heldensprite trägt nicht mehr gar so viel Babyspeck mit sich herum, vom Spielerischen her hat Nicky Boom in der Fortsetzung dagegen an Gewicht zugelegt — so muß es sein!**

Dem Vorgänger bescheinigte unser Test unübersehbare Anleihen bei „Magic Pockets“ — und dem Nachfolger hat Hersteller Microids gar eine Vorgeschichte verpaßt, die bis auf winzige Nuancen der Story des Bitmap-Brothers-Opus gleicht: Eine unbekannte Macht hat sich des Plattformreichs bemächtigt und das gesamte Spielzeug unseres Helden kreuz und quer im Gelände verteilt. Schon in seinem ureigenen Interesse muß Nicky jetzt die sechs Levels nach seinem Privateigentum durchkämmen, darüber hinaus erwartet man von ihm, daß er die Ursache allen Übels ausfindig macht. Unbestätigten Gerüchten zufolge handelt es sich dabei um die Schwester der Schumpelhexe aus Teil eins...

Als Dank für seine Befreiung ein Spiel vorher hat Nickys Großvater seinem heldenhaften Enkel eine Zaubergans geschenkt, so daß diesmal nicht nur gelaufen und gehüpft, sondern auch ausgiebig geflogen wird. Das Tier hat jeoch leichte Starallüren: Sobald man es auch nur eine Sekunde allein läßt, um z.B. per pedes eine Höhle zu erforschen, verdünnsiert es sich so-

fort! Dementsprechend sucht der Hauptdarsteller hier auch des öfteren nach seinem eigensinnigen Reitvogel, denn ganz auf die Gans verzichten kann er nicht. Okay, er könnte natürlich schon, aber dann würde ihn die Übermacht der giftspeienden Fliegenpilze, wildgewordenen Bienen, teuflischen Fledermäuse etc. alsbald zur Verzweiflung treiben. Das einzig Netze an den Bieestern ist, daß sie in vielen verschiedenen Arten auftreten, je nachdem, ob man sich im Grasland, dem Dschungel, in der Vulkan- oder Wolkenwelt aufhält. Diesmal zerren auch deutlich mehr Feinde (und Fallen) an den fünf Bildschirmleben, die entweder nach alter Gewohnheit durch Draufhüpfen erledigt werden, oder man versucht, sie durch den Bewurf mit grünen Kugeln kleinzukriegen.

Bei den aufsammelebaren Extras sind ebenfalls ein paar Veränderungen zu vermerken: Die Boom-ben



und Minen haben ausgedient, statt dessen darf man Dynamitstangen und Ultraschallpfeifen einsetzen; daneben gibt's (immer noch) Holzseile für den Brückenbau, Schlüssel, Sprungfedern, Erste Hilfe-Koffer und schützende Rüstungen. Daß man herumliegende Spielsachen nicht links liegen läßt, versteht sich wohl von selbst, und die Existenz von genretypischen Geheimwegen oder beweglichen Plattformen dürfte auch niemanden überraschen. Überraschend hingegen, daß der Schwierigkeitsgrad nicht mehr so niedrig angesiedelt ist wie früher, aber Anfänger dennoch eine echte Chance haben — nicht zuletzt dank Paßwörtern und der fairen Stück-Steuerung; nur per Tastatur wird's mühsam.

Auch in Sachen Präsentation wird Nicky langsam erwachsen: Die grafisch und spielerisch abwechslungsreich gestalteten Levels scrollen einwandfrei in sämtliche Himmelsrichtungen, und die begleitenden Musikstücke plus FX klingen ganz passabel. Warum also nicht mal ein Hüpfchen wagen? (ms)



**NICKY 2**  
(MICROIDS)

**PLATFORM-ACTION**

**68%**  
„DOPPELT NIEDRICH“



GRAFIK	72%
ANIMATION	62%
MUSIK	64%
SOUND-FX	50%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	69%

**FÜR FORTGESCHRITTENE**

**PREIS DM 69,-**

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	KOMPLETT









# Das Schwarze Auge



Diesmal hat der 30jährige **Uwe Zemke** aus Nindorf das Rennen gemacht, er präsentiert uns seinen höchstpersönlichen Test des deutschen Vorzeige-Rollis. Dann laß mal die Monster aus dem Dungeon, Uwe!

## DIE AKTION GEHT WEITER!

Jeder kann mitmachen: Schickt uns einfach Euren Testbericht über ein maximal ein Jahr altes Amiga-Spiel; er sollte ungefähr die Länge einer Schreibmaschinen-Seite haben. Bitte die Bewertung und Euer (Paß-) Foto nicht vergessen, auch wüßten wir gern, wie alt Ihr seid. Und mit etwas Glück seid Ihr demnächst Joker-Autor!

**Joker Verlag**  
„Aktion Lesertest“  
Bretonischer Ring 2  
D-85630 Grasbrunn



Nachdem sich das Rollenspielsystem um **Das Schwarze Auge** zum beliebtesten in ganz Deutschland entwickelt hatte, haben es die Leute von Attic auch computertauglich gemacht. Hier die Hintergrundgeschichte im Schnelldurchlauf:

Orks sammeln sich nördlich von Thorwal, um die Stadt anzugreifen, es bleibt keine Zeit, eine Armee aufzustellen, einzige Hoffnung ist das Magieschwert „Grimring“, aber Schwert ist leider verschollen und Lageplan desselben auf zwölf Feizen verteilt, sechs Abenteurer sollen Plan & Schwert finden...

Nachdem man sich für die Instantparty oder den selbstgemixten Heldencocktail entschieden hat, kann die Suche nach dem orkabschreckenden Käsemesser beginnen. Dabei bewegt sich die Party durch Städte wie durch Dungeons im altbekannten 3D-Modus, entweder mit der Maus oder per Cursor-

tasten. Um andere Städte zu erreichen, muß sich das Team immer an einen sogenannten Reisepunkt begeben und kann von dort in eine der insgesamt 52 Ansiedlungen geführt werden. Bei diesen oft mehrere Tage dauernden Reisen wird am Abend gerne ein Lager aufgeschlagen, wobei auch hier alles ziemlich realitätsnah zugeht. So sind Schläfer ohne Wachposten leichte Beute bei nächtlichen Überfällen durch Gegner oder Tiere. Sobald es irgendwo zum Kampf kommt, wird vom aktuellen Modus (3D, Landkarte oder Lager) auf eine isometrische 3D-Grafik

wobei sich die Regelreue allerdings manchmal als Bremse erweist — unerfahrenen Helden, die den Kampf nicht dem Computer überlassen wollen, kann es auch schon mal passieren, daß sie sich gegenseitig verletzen oder verzaubern.

Zur Technik: Die Optionen aktiviert man durch Anklicken der Icons oder ein Pop-up-Menü. Gespräche werden per Multiple-Choice geführt. Die Grafik ist schön und detailliert gezeichnet, gelegentlich gibt's auch Zwischengrafiken mit witzigen Texten („In Marsala fällt ein Sack Reis um“), und der



Sound klingt mittelalterlich. Doch gibt es nicht nur Positives zu berichten! Falls der Jungschwertsucher nämlich einen Amiga mit „nur“ 1 MB ohne Festplatte besitzt, muß er sich auf reichlich Disk-Wechsellei gefaßt machen und auf Musik verzichten oder sich bei den Städtegrafiken einschränken. Wer DSA also flüssig spielen will, kommt um eine gehobene Ausstattung nicht herum. (Uwe Zemke)

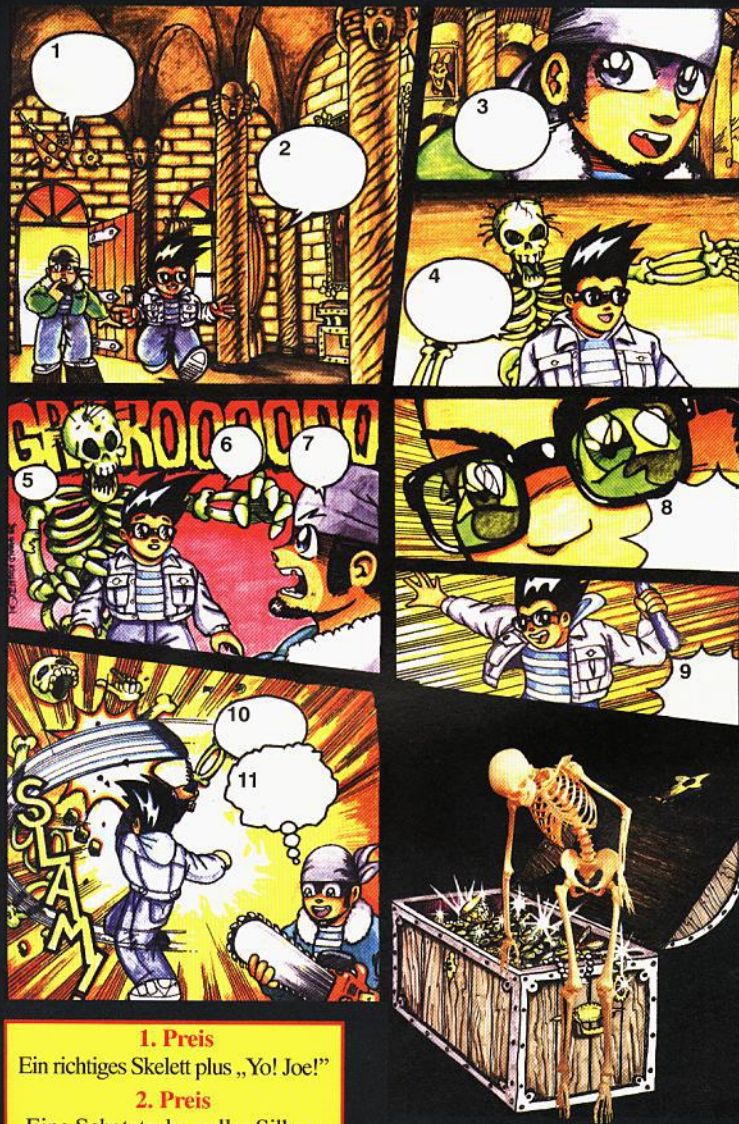
## DAS SCHWARZE AUGE (ATTIC)

LESERWERTUNG	ORIGINALWERTUNG
80%	95%
80% (90%)	GRAFIK 84%
— (80%)	SOUND 76%
60% (95%)	HANDHABUNG 94%
80% (80%)	SPIELIDEE 89%
70% (95%)	DAUERSPASS 92%
80% (90%)	PREIS/LEISTUNG 84%

(Werte in Klammern für HD-Betrieb)



# Die Comic-Competition



Die leeren Sprechblasen dieser Seite sind keineswegs ein Versehen des Layouters — sondern ein „Comic zum Mitmachen“ für kreative Geister, die beinharte Action lieben, aber knochen-trockene Gewinne verabscheuen!

Wer bis hierher gelesen hat, fühlt sich offensichtlich angesprochen und kennt daher mit Sicherheit auch den Plattformhammer „Yo! Joe!“ von Hudson Soft bzw. Play Byte. Genau aus dieser Ecke kommt auch der vorläufig noch wortlose Comic, der extra für unseren Wettbewerb gezeichnet wurde, damit Ihr Euch die passenden Texte dazu einfallen lassen könnt — als kleine Anregung empfehlen wir einen Blick auf Play Bytes Poster-Version in der Heftmitte. Die originellsten Einsendungen haben nicht nur die Chance, vielleicht demnächst im Joker veröffentlicht zu werden; sie können auch einen richtigen Schatz heben oder ein lebensgroßes Skelett gewinnen, wie es Mediziner für ihre geheimnisvollen Studien benutzen! Und das ist längst nicht alles...

Also spitzt die Griffel, werft den Hirn-Turbo an und schickt uns Eure literarischen Ergüsse bis zum 10. September 1993 (Einsendeschluß!) zu. Ausgeschlossenen sind nur die Mitarbeiter von Hudson Soft, Play Byte sowie die des Joker Verlags — aber auch den Rechtsweg und ähnliche Totengräber wollen wir hier nicht sehen. Was wünscht man nun in so einem Fall? Na klar, Hals- und Beinbruch!

**1. Preis**  
Ein richtiges Skelett plus „Yo! Joe!“

**2. Preis**  
Eine Schatztruhe voller Silbermünzen im Wert von 200,-DM plus „Yo! Joe!“

**3. — 20. Preis**  
Je einmal „Yo! Joe!“

**Joker Verlag**  
„Comic Competition“  
Bretonischer Ring 2  
85630 Grasbrunn



# Joker Galerie



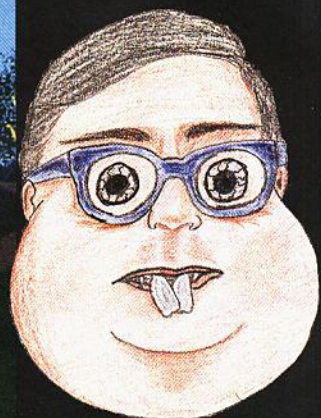
Hier kommt der neueste Schrecken aller Comic-Helden: „Evil Joker“ von André Pfaffmeier aus Osnabrück. Da wird die Marvel-Spinne noch froh sein, daß ihr bisher nur der popelige Kobold auf diesem Flugel begegnet ist!



Den To  
hetzte un  
Eisen  
Tiso  
diese  
läc



Bei der Namensgebung für ihr Bild „Firnelle & Krieger“ hat sich Michaela Schlimme aus Hagen zwar von Atticus DSA-Rolli inspirieren lassen, aber der bezaubernde „Rest“ stammt ausschließlich von ihr.



Zu der leicht birnenförmigen, aber (gottlob) namenlosen Zeichnung von Lukas Horbaczewski aus Schloß Holte Stukenbrock verknäuen wir uns jeden Kommentar — schließlich wollen wir keinen verkohlen...



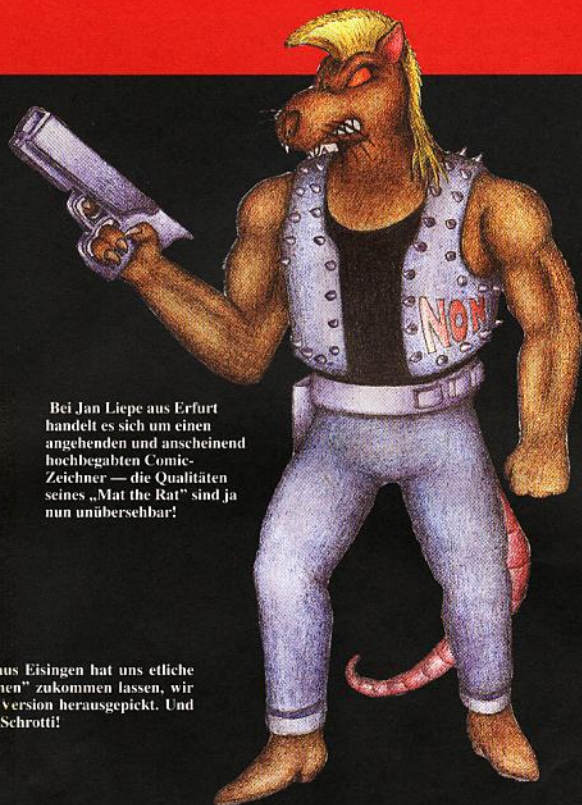
den Varianten  
Hantke aus  
den Hals, äh  
Wahl fiel auf  
Mann — er  
freundlich...

Bei Jan Liepe aus Erfurt handelt es sich um einen angenehmen und anscheinend hochbegabten Comic-Zeichner — die Qualitäten seines „Mat the Rat“ sind ja nun unübersehbar!

Wolfgang Hertzog aus Eisingen hat uns etliche „Enterprise-Mutationen“ zukommen lassen, wir haben uns die Enter-Version herausgepickt. Und jetzt: Beam uns rauf, Schrotti!



Für sein stimmungsvolles Frauenportrait hat sich Ingo Hantke aus Halberstadt einen hundertprozentig zutreffenden Titel ausgedacht: „Woman“. Tja, Fantasie muß man haben...



Ob Schneetreiben oder Sonnenschein, Herbstdepressionen oder Frühlingsgefühle: Eine Künstlerseele läßt sich von allem inspirieren! Die gefühlvollen Ergebnisse dieses wundersamen Geistesprozesses findet Ihr hier...

*Auch inspiriert?*

Sagt bloß, in Eurer Helldenbrust pocht ebenfalls ein hochsensibles Künstlerherz? Warum haben wir dann noch nichts vom Pulsschlag Eurer kreativen Ader gehört?! Das solltet Ihr schleunigst ändern, indem Ihr uns Eure Computergrafiken, Comics, Zeichnungen und sonstigen Meisterwerke zuschickt. Um für den Abdruck in Frage zu kommen, verlangen wir nur, daß Euer Gestalt gewordenes Herzblut wirklich SELBSTAUSGEDACHT UND SELBSTGEMACHT ist und daß Ihr für den Fall einer gewünschten Rücktransfusion auch das Rückporto nicht vergeßt. Für alle Fälle hier schon mal unsere Adresse:

**Joker Verlag  
„Joker Galerie“  
Bretonischer Ring 2  
85630 Grasbrunn**





Alien Breed 2

Die Fans der rührigen Amiga-Aktionisten werden für die Antwort nicht lange überlegen müssen: Indem man halt einen Kultknaller nach dem anderen vom Stapel läßt! Klar, wer hätte sich noch nie bei „Alien Breed“, „Project X“ oder „As-

sassin“ den Frust von der Seele geballert? Mit „Body Blows“ konnten die Jungs aus Wakefield selbst Capcoms King-size-Prügelei „Streetfighter II“ Paroli bieten, und zuletzt bewies „Superfrog“, daß sie sich auch auf den Plattformen zu Hause fühlen. Kurz und gut, Team 17 ist mittlerweile eine feste Größe am Amiga — wir

plauderten mit Produkt-Manager, Pressesprecher und Firmengründer Martyn Brown.

**AJ: Martyn, als Sprachrohr der Truppe kannst du uns doch zunächst mal ein bißchen was über deine Leute**

Games. Auch sind wir ein ziemlich junger Haufen, alle so zwischen 18 und 26 Jahren. Außer Mick, der hat es bereits auf 40 Lenze gebracht.

**AJ: Und wo bleiben**

# WAS MACHT EIGENTLICH



Martyn Brown

erzählen. Ihr seid also 17...  
**MB:** ...schon falsch, trotz des Namens sind wir hier gerade mal zu siebt — Mick Robinson ist Geschäftsführer, für die Kundenbetreuung sind Debbie Bestwick und Paul Sharp zuständig, Craig Jones, Andy Robinson und Chris Haliwell kümmern sich um die Hotline und das Playtesting unserer

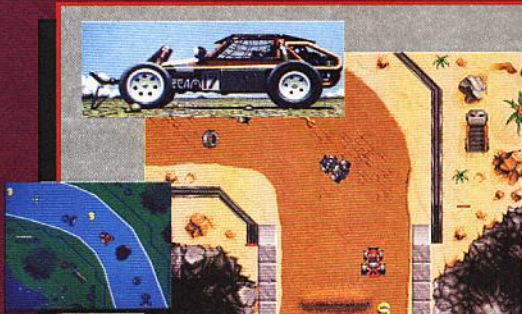
die Programmierer, Grafiker und Komponisten?  
**MB:** Das sind alles Freiberufler, die nicht hier in der Zentrale arbeiten. Den einen oder anderen Namen haben eure Leser bestimmt schon gehört, Dave Broadhurst etwa hat früher für Software Creations „Bubble Bobble“ gemacht, und unser Musiker Al-  
 lister Brimble ist ja auch kein ganz Unbekannter mehr.

**AJ: Schon richtig, aber warum beschäftigt ihr nicht festangestellte Programmierteams, wie das beispielsweise Ocean tut?**  
**MB:** Na, die Vorteile liegen doch auf der Hand! So können wir uns viele verschiedene Projekte ansehen und die Perlen herauspicken — eine davon wird z.B. das

neue Game der „Pinball-Dreams“-Macher von Digital Illusions, mit denen wir gerade verhandeln. Außerdem beteiligen wir die Programmierer finanziell am Verkauf, was bekanntlich die beste Motivation ist, um gute Arbeit abzuliefern.

**AJ: Wenn wir euch richtig verstehen, kann also jeder, der mal eben ein Spiel programmiert hat, bei euch auf eine Veröffentlichung hoffen?**

**MB:** Aber klar, einfach mal herschicken, das Teil! Tatsächlich trudeln bei uns tagtäglich mehrere Demos und Spiele zum Antesten ein, allerdings ist das wenigste davon auch tatsächlich zum Verkauf geeignet. Hinter einem zeitgemäßen Actiongame steckt nun mal viel, viel Arbeit — in der Regel dauert die Programmierung ein bis zwei stressige Jahre. Trotzdem geben wir auch Hobby-Programmierern



Overdrive





Project X

eine Chance, sollten eure Leser also etwas Interessantes in der Mache haben...

**AJ:** ...werden sie es euch aufgrund dieses Aufrufs garantiert schicken, keine Sorge. Wer würde nicht gerne selbst einen Team-17-Hit landen? Apropos, wie seid eigentlich ihr in der Branche gelandet?

**MB:** Nun, Anfang 1990 haben sich Mick und ich zusam-

Amiga. Na ja, unser zweites Game „Alien Breed“ hat sich dann ja auch in Old Germany sehr ordentlich verkauft.

**AJ:** Wo wir gerade beim Alienbraten sind — ihr habt das Spiel kürzlich als „Special Edition“ neu aufgelegt und zum Budget-Preis verhöbert. Heißt das, daß jedes Team-17-Produkt irgendwann zum Spartarif zu haben sein wird?

bleibt zu hoffen, daß die neue Version in Deutschland nicht untergeht. Seltsamerweise ist der Budgetmarkt bei euch nämlich arg klein, wie folgendes Rechenexempel belegt: Die „Alien Breed Special Edition“ hat sich in England über 50.000 mal verkauft, in Deutschland waren's gerade ein paar Dutzend Exemplare...

**AJ:** Kommt jetzt das obligate Klagedel über die bösen Raubkopierer?

**MB:** Nö, ausnahmsweise mal nicht. Der deutsche Markt ist eben anders strukturiert. So bieten die großen Kaufhäuser hier fast ausschließlich Vollpreis-Titel an, ich schätze, daß ihnen sonst die Gewinnspanne zu gering wäre. Und bei den Versandhändlern ist's nicht viel anders. Dennoch werden wir ab Herbst verstärkt in die Budget-Produktion einsteigen,

sich der neue 1200er so blendend verkauft! Ehrensache, daß wir speziellen A1200-Versionen zukünftig besonderes Augenmerk schenken werden.

**AJ:** Jetzt aber mal raus mit der Sprache, was steht denn so an Neuigkeiten an?

**MB:** Momentan merzen wir gerade die letzten Schönheitsfehler bei „Overdrive“ aus, einem Rennspiel aus der Vogelperspektive — so à la „Supercars“, nur halt schneller, schöner und überhaupt viel, viel besser. Es folgen PC-Versionen von „Alien Breed“ und „Body Blows“, das sind allerdings mehr Versuchsballons — Action ist auf die DOSE schwer umzusetzen und verkauft sich in der Regel nicht sonderlich gut. Jedenfalls kommt anschließend „Alien Breed 2“ mit mehr Waffen

# TEAM 17?

mengetan. Schließlich hatte er bereits kaufmännische Erfahrung, während ich schon einige Zeit in der Demo-Szene und im PD-Bereich des Amigas mitgemischt hatte. So lernte ich auch Leute kennen, die gerade an einem Prügel spiel arbeiteten; alle gemeinsam haben wir beschlossen, das Ding in Eigenregie durchzuführen. Nach 18 Monaten Knochenarbeit stürmten im Juni 1991 dann Team 17 und „Full Contact“ die Händlerregale!

**AJ:** In Deutschland geriet der erste Sturm aber doch wohl eher zum lauen Lüftchen, oder?

**MB:** Leider wahr, bei euch ist das Game ziemlich untergegangen — es gab halt noch Startschwierigkeiten bei der Distribution. Eigentlich schade, denn ich halte „Full Contact“ nach wie vor für eine der besten Kloppeereien am

**MB:** Nein, jedenfalls nicht zwangsläufig. Aber oft stellt man im nachhinein halt fest, daß doch noch etwas zu verbessern gewesen wäre. Genau das haben wir bei „Alien Breed“ getan, auch an der neuen Budget-Version von „Project X“ haben wir noch ein wenig gefeilt.

**AJ:** Etwa am Schwierigkeitsgrad und den ellenlangen Nachladepausen?

**MB:** Exakt, aber man muß verstehen, daß jeder einzelne Level rund 750 KB lang ist — eine solche Datenmenge von der Diskette zu schauen, dauert nun mal seine Zeit. Trotzdem konnten wir die beiden angesprochenen Punkte verbessern,

aber auch neue, originelle Eigenproduktionen anbieten — laßt euch überraschen!

**AJ:** Wir sind gespannt, vor allem, weil Team 17 im Gegensatz zu manch anderer Softwareschmiede die Amiga-Fähne noch hochhält. Dabei bleibt's doch hoffentlich?

**MB:** Keine Sorge, wir glauben fest an die Zukunft des Amigas — gerade jetzt, da

und schönerer Optik; zunächst für den A1200, kurz darauf in einer „Normalfassung“. Und für Weihnachten haben wir dann zwei ganz heiße Eisen im Feuer, aber das ist noch top secret.

**AJ:** Na schön, lassen wir uns eben überraschen. Besten Dank noch für das gute Gespräch und Grüße an die Kollegen. (rl)



Superfrog



The unbelievable

# AMMHA

AH-MICHI-HEY-KUKKDOCHMAA!  
HAB' EIN NEUES PROGRAMM-  
CHEN AUFGETAN....

WAS SPRINGT  
DABEI RAUS?

WIE BEDIENT MAN ES  
DENN?

TJA... ÄH-HÄM... KEINE AHNUNG! WIE DAS LEBEN SO  
SPIELT — ICH HABE LEIDER-LEIDER KEIN HAND-  
BUCH....

ES SCHEINT EINE  
ART RAY-TRACING-PROGRAMM  
ZU SEIN, NAMENS "TRACING RAY".  
WARUM ES WOHL SO HEISST?

JAUZ?

DOOFE FRAGE!  
IST DOCH SEHR TREFFEND!

ZAPP

PRITZ



# News

In Rainer Wolfs Spiele-Oase herrscht auch im Hochsommer keine Dürre: Neben der soliden Spediteurs-Simulation „Delivery Agent“ entspringen der Quelle dieser Tage noch drei weitere „Soft-Drinks“.

## ODYSSEE



Das ambitionierteste Werk der Spiele-Troika ist zweifellos diese Versoftung der Abenteuer des alten Odysseus. Der große Grieche hockt zu Beginn mit drei Kumpen in der Kneipe, säuft sich die Hucke voll und philosophiert darüber, wie er die jahrelange Belagerung Trojas endlich siegreich beenden könnte. Da fängt der Wirt plötzlich an, vom verwunschenen Keller unter seiner Kaschemme zu schwafeln, der neben unaussprechlichen Gefahren auch ein Orakel beherbergen soll. Und weil so ein richtig schön orakelndes Orakel unserem Quartett gerade sehr gelegen käme, macht man sich schnurstracks auf die Sandalen, um das unterirdische Gewölbe zu durchstöbern...

Die Story hört sich in Euren Ohren aber schwer nach einem Rollenspiel an? Der Kandidat hat 99 Punkte: Das jeweilige Ambiente der verschiedenen Umgebungen präsentiert sich aus der „Ultima“-Perspektive in einem mäßig großen, mäßig hübschen und bei jedem Schritt mitruckelnden Grafikfenster, herumliegende Items nimmt man beim Drüberlatschen per Klick auf, und gezaubert werden darf natürlich auch. Ja, überhaupt umweht eine starke Fantasy-Brise unsere historischen Helden, denn im Party-Bastelset sind neben den üblichen Dieben und Kriegern so absonderliche Gestalten wie Nixen oder gar Halbgötter erhältlich, deren Wiege ohne weiteres bei den Titanen, Zyklopen oder gar Schmetterlingen (!) gestanden haben darf. Blicke noch zu erwähnen, daß eine Menge spezieller Fähigkeiten wie Untersuchen, Spurenlesen,

Tanzen oder eben Zaubern der Anwendung per Maus und Menü harren und daß man gelegentlich sogar via Keyboard-Tipperei mit einigen NPCs Konversation treiben kann.

Das klingt bisher ja recht ordentlich, in der Praxis ist es mit Old Odds Männern aber doch nicht so weit her: Erstens muß man seine Schützlinge ärgerlich oft mit irgendwelchen Fressalien füttern, damit sie nicht binnen kürzester Zeit schlappmachen, zweitens trägt die umständliche Menü-Iconsteuerung nur wenig zur Erheiterung des Spielers bei — Objekte lassen sich erst dann näher betrachten, wenn sie jemand ins „Dungeon-Master“-Inventory gestopft hat, und das vertrackte Magiesystem treibt ohne vorherige Handbuchlektüre selbst gestandene Rolli-Freaks in den Wahnsinn. Da kann auch der hübsch gesampelte und sehr dramatische Titelsound nicht mehr viel retten; sparsame Rollenspieler mit Qualitätsanspruch werden wohl lieber zum Avalon-Duo der „Amiga Fun“ greifen.

### ODYSSEE (OASE)

#### ROLLENSPIEL

**46%**  
„ALTBACKEN“



GRAFIK	44%
ANIMATION	16%
MUSIK	67%
SOUND-FX	—
HANDHABUNG	40%
DAUERSPASS	51%

#### FÜR GEÜBTE

PREIS **DM 59,-**

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

## BALLISTIC



Eine ganze Ecke besser als der angestaubte Sagen-Heros hat uns da schon dieser Hirntrainer gefallen, auch wenn die Hektik-Fummelei nur wenig mit Diplomatie, dafür aber um so mehr mit „Rampart“ zu tun hat. Denn die simpelsten Games sind ja oftmals nicht die schlechtesten: Einmal mehr kämpft man (möglichst per Maus) gegen den Rechner darum, wer zufällig erscheinende „Tetris“-Klötzchen unter Zeitdruck am besten zu rundum abgeschlossenen Burgen zusammenstecken kann. In einem zweiten Arbeitsgang werden Kanonen aufgestellt und die Mauern des bösen Feindes zerbröseln, wonach mit einer Reparaturphase alles von vorn beginnt. Für umbaute Felder sowie für Geschütze gibt es Punkte, und wer davon nach fünf Durchgängen





# der OASE

## DIPLOMACY

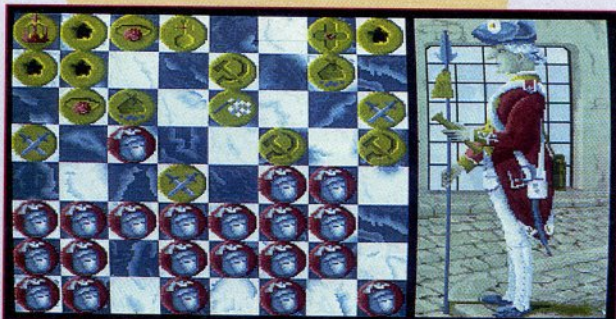
am meisten hat, wird zum Sieger deklariert.

Insgesamt darf man dreimal verlieren, ehe es „Game Over“ heißt, zudem werden die Spielstände am Levelende abgespeichert. Je weiter man vordringt, desto fieser die Gegner und desto unhandlicher die Bausteine — logisch. Nicht ganz so selbstverständlich sind die Zwei- bis Vierspieleroption, die Turniervariante für acht Häuslebauer und schließlich gar die Modemverträglichkeit! Ein einpeitschender Sound, drei oder vier FX sowie das recht hübsche Grafikbeiwirk trösten durchaus über die ergreifend schlechte Optik des eigentlichen Spielscreens hinweg, und so entpuppt sich das Teil als nette Feierabend-Soft. Freilich nur, sofern man nicht schon „Rampart“ in der Diskettenbox hat, denn so dreist wie hier wurde noch selten geklont...

## BRAIN CHALLENGE

Auch der Dritte im Bunde massiert die kleinen grauen Zellen, auch er kommt nicht ganz ohne Vorlage aus. Hier haben wir es nämlich mit einer Digi-Variante des betulichen Brettspiels „Stratego“ zu tun, also jener Materialschlacht, die Accolade seinerzeit so schnöde in den Sand

Die Maus klickt sich sauber durchs Game, im Hintergrund dudelt eine gefällige Musik, und die Optik hat ihre Momente, ja, selbst das Spielbrett kann man gelten lassen. Für Fans des Originals ist das Game also schon wegen seines maßvollen Preises eine Überlegung wert. (jn)



### BALLISTIC DIPLOMACY (OASE)

#### HEKTIK-TUFTELEI

**61%**

„SPRITZIG“



GRAFIK	24%
ANIMATION	22%
MUSIK	65%
SOUND-FX	32%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	64%

#### FÜR GEÜBTE

PREIS DM 49,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEIFLOPPY	2 JA JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

gesetzt hat. Und tatsächlich ist die Spielstärke hier ein wenig überzeugender ausgefallen, wenngleich wahre Strategen auch bei dieser leicht abgespeckten Version wenig Mühe haben werden, die „Freundin“ in Grund und Boden zu stampfen.

Die Regeln halten sich jedenfalls hauteng an die Vorlage: Jede Partei erhält (hier nur) 24 Steine mit verschiedenen Fähigkeiten, die auf der eigenen Seite des schachbrettartigen Schlachtfelds so aufgestellt werden, daß der Gegner sie nicht identifizieren kann. Da gibt es diverse Militärgrade, Bomben, die den Feind zerbröseln, wenn er sie leichtsinnigerweise schlagen will, und eine unbewegliche Fahne, die es zu erobern gilt. Nun wird nacheinander gezogen und bei jeder Attacke für einen kurzen Moment die Tarnung der gegnerischen Figur gelüftet — so erforscht man Zug um Zug die Stellungen der Konkurrenz, um irgendwann sinnvoll seinen Generalangriff starten zu können.

### BRAIN CHALLENGE (OASE)

#### BRETTSPIELUMSETZUNG

**60%**

„HOLZIG“



GRAFIK	41%
ANIMATION	17%
MUSIK	60%
SOUND-FX	—
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	59%

#### VARIABLE: 10 STUFEN

PREIS DM 49,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEIFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	AUFSTELLUNG
DEUTSCH	KOMPLETT





# LEGEND

SON OF THE EMPIRE

Pete James kennt man unter dem Pseudonym „Tag“ als Macher von „Bloodwych“ — und als einfallsreiches Bürschen, wenn es darum geht, eine gute Idee mehrfach auszuschlachten...

Doch während er uns beim Splitscreen-Rolli noch mit einer relativ preiswerten Datadisk davonkommen ließ, wandert dieser Aufguss seiner Iso-Dungeons zum vollen Preis über den Ladentisch. Ja, unser erstes Testmuster enthielt sogar noch das Original-Handbuch des Vorgängers, dem einfach eine Fotokopie der neuen Hintergrundstory beigelegt war. Auch wenn inzwischen die „richtige“ Version vorliegt, ändert das nichts daran, daß wir es im Prinzip nach wie vor mit dem guten alten „Legend“ in anderer Verpackung zu tun haben. Einerseits ist das schon irgendwie

Preistreiberei, andererseits sollte man es nicht unbedingt „Worlds of Legend“ anlasten, das trotzdem (immer noch) ein gutes Spiel ist.

Wer den alten Testbericht verschlampt hat, sei hier also kurz über das Wesentliche informiert: Nach der relativ simplen Charaktergenerierung steuert man die vierköpfige Heldencrew (Barde, Zauberer, Ninja, Berserker) als bunte Fähnchen über eine Fraktal-Landkarte. In den Kernen und bei den häufigen Kämpfen wird auf eine isometrische 3D-Ansicht umgeschaltet, bei der die Steuerungsicons um das Geschehen in der Screenmitte herum platziert sind. Die Handhabung klappt

auch ganz wunderbar, obwohl man im Konfliktfall seine Jungs bzw. Mädels einzeln und in Echtzeit rumkommandieren muß. Dazu gibt's ein ausgefeiltes Zaubersystem mit nahezu beliebig kombinierbaren Runen, Automapping, etwas einsilbige Shop-Inhaber und knackige Rätsel mit vielen Schaltern.

Neu ist hingegen... so gut wie nix, lediglich Grafik und Sound wurde ein leicht asiatischer Touch verpaßt. Im großen und ganzen also ein ziemlich klarer Fall von Soft-

ware-Recycling — fehlt eigentlich nur noch der grüne Punkt auf der Packung! (mm)



**WORLDS OF LEGEND**  
(MINDSCAPE)

**ROLLENSPIEL**

**70%**  
„TEUER“

**GRAFIK** 66%  
**ANIMATION** 62%  
**MUSIK** 64%  
**SOUND-FX** 48%  
**HANDHABUNG** 76%  
**DAUERSPASS** 74%

**FÜR FORTGESCHRITTENE**

**PREIS** DM 79,-

**SPEICHERBEDARF** 512 KB  
**DISKS/ZWEITFLOPPY** 2 **NEIN**  
**HD-INSTALLATION** **NEIN**  
**SPEICHERBAR** **SPIELSTÄNDE**  
**DEUTSCH** **ANLEITUNG (TEILW.)**

# TAUTRIX

Was macht ein Programmierer, dem nichts Rechtes einfallen mag? Na, eine Steinen-Knochelei! Und wenn er richtig tief in der Schaffenskrisis steckt, kommt halt die 183ste „Tetris“-Variante dabei heraus...

Ergo präsentiert man uns auch hier wieder die satt-sam bekannten Klötzchen, allerdings tauchen sie diesmal in der Screenmitte auf und müssen unter Zeitdruck zu einfarbigen Quadraten zusammengepuzzelt werden, die dann vom Bildschirm verschwinden. Geschoben und gedreht wird per Joystick bzw. Feuerknopf, die Platzierung erfolgt mittels der Leertaste. Beim Erreichen einer be-

stimmten Punktzahl kriegt man das Paßwort für den nächsten Level, wo die Sache durch eine andere Form und Größe des „Bauplatzes“ noch ein bißchen schwieriger wird.

Nun bringt es das Spielprinzip so mit sich, daß immer mehr zurückgebliebene „Reststeine“ die bebaubare Fläche verringern, dazu erscheinen natürlich nie Klötzchen der Form und Farbe, die man gerade brauchen würde — kurzum, die „Tetris“-übliche Hektik bricht aus. Insofern läßt sich dem Game eine gewisse Suchtqualität

nicht absprechen, doch dasselbe gilt ja nun auch für „PacMan“. Kurz und gut, die Geschichte ist von vorn bis hinten museumsreif; vor allem, da auch die Präsentation in etwa dem PD-Standard von 1985 entspricht — einzig und allein die Steine bringen hier etwas Farbe auf den rabenschwarzen Screen. Die Begleitmusik klingt dagegen überraschend modern, sie ist wahrscheinlich noch das Beste am ganzen Spiel...

Na gut, auch mit der Steuerung kann man leben, mit dem Preis dagegen

nicht: Rund 45 Steine sind ungefähr 40 zuviel für ein Programm, das sich ganz ohne jeden Zweifel vom Shareware-Markt ins Regal verirrt hat. (mw)



**TAUTRIX**  
(APC&TCP)

**BUDGET-STEINEREI**

**39%**  
„ZU TEUER“

**GRAFIK** 19%  
**ANIMATION** 9%  
**MUSIK** 64%  
**SOUND-FX** 29%  
**HANDHABUNG** 60%  
**DAUERSPASS** 48%

**FÜR FORTGESCHRITTENE**

**PREIS** DM 45,-

**SPEICHERBEDARF** 1 MB  
**DISKS/ZWEITFLOPPY** 1 **NEIN**  
**HD-INSTALLATION** **NEIN**  
**SPEICHERBAR** **HIGHSCORES**  
**DEUTSCH** **ANLEITUNG**



**DER STRATEGISCHE MEILENSTEIN  
IST IM ANROLLEN!**

**JOKER-SONDERHEFT**

# STRATEGIE

Es warten weit über 80 Tests der besten Strategicals für Euren Computer – dazu ausführliche Hintergrundberichte, News, Stories, Preisausschreiben und natürlich jede Menge Tips, Tricks und Lösungen!!!

**AB 20. OKTOBER AM KIOSK**

**NUR BEIM JOKER UND NUR JETZT!**

DIE HANDSIGNIERTE SONDER-EDITION DER

**WHALE'S VOYAGE CD**

**LIMITIERTE  
AUFLAGE!**

**TOP-  
EXKLUSIV!**

Das gibt es auf der Welt nur EXAKT 1000mal: die Maxi-Single-CD mit der Musik von NEOs Hit-Spiel „Whale's Voyage“ in einer streng limitierten Sonderauflage – von Hannes Seifert, dem Programmierer und Komponisten persönlich signiert!

**WHALE'S VOYAGE  
SOUND-TRACK**



Das handsignierte Sammlerstück gibt es für nur 15,— DM ausschließlich bei:

**Joker Verlag  
„Joker Shop“  
Bretonischer Ring 2  
85630 Grasbrunn**

Lieferung nur solange Vorrat reicht, Nachnahme ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5,— DM Portogebühren im Inland bzw. 10,— DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.



# A-TRAIN CONSTRUCTION SET

Mit gebührender Verspätung gegenüber den PC-Loks läßt Maxis seinen Szenario-Editor nun auch auf dem Amiga einlaufen — alles halb so wild, denn ab jetzt sind wir von fremden Fahrplänen endgültig unabhängig!

Neben den verantwortungsvollen Aufgaben als Streckendesigner und Schrankenwart darf man nun also auch noch den Landschaftsgärtner und Miniatur-Gott in Personalunion spielen...

Kraft seines wortwörtlich erbaulichen Amtes stampft man hier Dörfer und Trabantstädte aus dem Boden, staffiert freudlose Ebenen mit Bergen, Flüssen und Seen aus und packt ein paar lauschige Gemüesfelder, Wälder oder Golfplätze dazwischen. Natürlich finden sich auch Schienen, Züge, Bahnhöfe und anderes Eisenbahner-Equipment in diesem digitalen Bauschuppen; darüber hinaus können notorische Pleitegeier sogar ihr Bankkonto nach Belieben vollpumpen, um die nächsten 20 Inflationen kühl lächelnd zu überstehen. Und falls es jemand zu mühsam findet, die gesamte Schöpfungsgeschich-

te von Grund auf neu zu schreiben, kann er seine Züge ebensoget gleich durch sechs vorgefertigte Szenarien rollen lassen.

Wer bereits einschlägige Erfahrungen als wirtschaftlich interessierter Digi-Schaffner gesammelt hat, dürfte mit der Handhabung dieses Baukastens keinerlei Probleme haben. Sowohl Grafik als auch Benutzeroberfläche sind praktisch identisch mit dem, was das (erforderliche) Hauptprogramm an Äußerlichkeiten anzubieten hat, weshalb wir in guter alter Ergänzungsdisk-Tradition eine neuerliche Bewertung einfach unter den Kartentisch fallen lassen. Unser beliebtes Schlußfazit wollen wir Euch dagegen keinesfalls vorenthalten: Wer „A-Train“ mag, muß hier einfach zugreifen, denn er kann das Leben erst wieder in vollen Zügen genießen, sobald ihm der Mann am Software-Schalter für rund 99 Kohlen sein Ticket ins Eisenbahner-Paradies ausgehändigt hat! (rf)

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR DEUTSCH	SZENARIOS ANLEITUNG



On the rails again...

# CAMPAIGN FROM NORTHAFRICA TO NORTHERN EUROPE

Durch 25 Panzerschlachten müßt du gehn, um am Ende von „Campaign“ zu stehn — wer das schon hinter sich gebracht hat, dem kippt Empirie mit dieser Datadisk jetzt weitere 25 Gemetzel in den Digi-Sandkasten!

Vom Gameplay her ist natürlich alles beim alten geblieben, was bei einer nur zusammen mit dem Hauptprogramm lauffähigen Ergänzungsdisk ja auch kaum jemanden verwunden dürfte. Für die Strategen mit einem Hang zu Simulation und Action werden also wieder lauter historische Panzerschlachten aus dem Zweiten Weltkrieg aufgeboten, die sie entweder auf alliierter oder deutscher Seite (ohne Wahlmöglichkeit) erleben.

Dazu müssen sie zunächst per Icon-/Maussteuerung auf den zoombaren, aber etwas karg ausgefallenen Landkarten die verschiedenen Panzerzüge und Bodentruppen zu den strategisch wichtigen Punkten beordern; gelegentlich mischen auch Luftwaffe und Marine mit. Beim Zusammenstoß mit dem Feind darf man dann auf Wunsch wieder selbst einen der Tanks ganz oder teilweise steuern, was allerdings

mit einer nicht ganz unkomplizierten Tastaturbedienung einhergeht. Schließlich und endlich bietet auch die Präsentation das gewohnte Bild: Die Vektorgrafik in den Action-szenen ist nach wie vor nicht unbedingt berauschend, und die Übersichtskarte verdient ihren Namen kaum noch, sobald sich mehrere Truppenverbände gleichzeitig auf ihr tummeln. Tröstlicherweise röhren aber wenigstens die Motoren naturgetreu wie eh und je, das selbe in Bum gilt für die Explosions-FX.

Bei soviel Altbewährtem konnten wir leichten Herzens auf eine eigene Bewertung dieser rund 45,- DM teuren Zusatzdiskette verzichten, dafür verraten wir Euch, daß die 25 Szenarien von der libyschen Wüste bis Stalingrad alle gleichermaßen umfangreich und komplex ausgefallen sind. Genügend Platz zum Umschreiben der Geschichte ist damit zweifellos vorhanden... (md)

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR DEUTSCH	SPIELSTÄNDE KOMPLETT



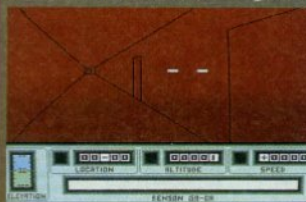
Alles neu?!



# Mercenary: The Escape from Targ

„Der Vektor-Urvater ist ebenso sehr in der Köpfchen-Schublade zu Hause wie bei den Feuerknopf-Junkies und ein Klassiker unter den Klassikern“ — Worte der Weisheit und Wahrheit vom Budgetbühnenmeister Joachim!

Wer Mercenary sagt, meint damit automatisch auch Paul Woakes: Diese Programmier-Legende veröffentlichte während der 80er Jahre eine ganze Reihe von Spielen für den C 64, die fast alle Kultstatus erreichten — allerdings wurden auch fast alle erst mit erheblicher Verspätung für den Amiga umgesetzt. Beim Söldner (engl.: Mercenary) war dies aber schon 1986 der Fall, also zu einer Zeit, als unsere „Freundin“ gewis-



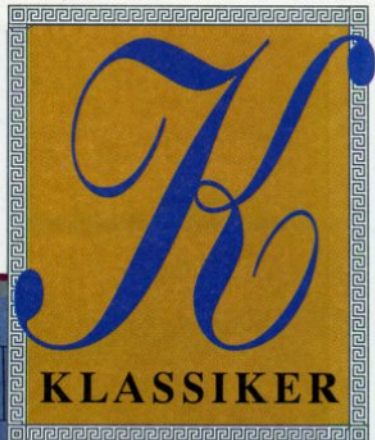
sermaßen noch im Sandkasten wühlte. Das 64er-Original wurde zunächst als der „Elite“-Konkurrent gehandelt, auch wenn es letztlich nicht ganz die Komplexität von David Brabens Space-Opera erreichte. Aber dafür hatte Mercenary eine schönere und schnellere Vektorgrafik zu bieten, die ihrer Zeit meilenweit voraus war...

Als Held fungiert ein Söldner, der auf dem verwüsteten Planeten Targ notlanden muß und eigentlich bloß schnell wieder weg möchte. Doch dazu darf er erst mal das gesamte Gestirn abgrasen, speziell dessen Städte und Dungeons, die optisch eine gewisse Ähnlichkeit mit den ersten „Ultima“-Kerkern haben. Dabei kommt es immer wieder zu Begegnungen der unfreundlichen Art mit den Palyars und den Mechanoiden, zwei Völkern, die diesen Planeten als ihren privaten Kriegsschauplatz betrachten. Wider Erwarten gibt es aber auch positive Dinge zu berichten: Man darf schon recht bald einen Flieger klauen, so daß man nicht den ganzen Abenteuerurlaub zu Fuß durchstehen muß; außerdem hilft ein kleiner Roboter namens Benson, der viele der aufgesammelten Fundstücke identifizieren kann. Zudem ist das Kerlchen ein wandelndes Allround-Navigationsgerät, egal wie und wo man unterwegs ist — und in begrenztem Umfang eignet er sich sogar als Gesprächspartner.



Getatscht und geflogen wird mit dem Joystick, gelegentlich ist auch mal ein Griff zum Keyboard fällig, beispielsweise wenn man irgendwelche Dinge aufnehmen will oder einen Aufzug bedient. Die Soundbegleitung ist auf wenige, jedoch meist sehr gute Effekte beschränkt, nur die unausgefüllte Vektorgrafik wirkt durch die Bank antiquiert, auch wenn sie einst die Grenzen des technisch Möglichen markierte. Kein Beinbruch, denn unter dem Strich ist Mercenary schließlich ein hochstrategisches SF-Actionadventure — so eine Art Altheimer der heutigen „Virtual-Reality-Spiele“, bei dem auch Freespace-Programme wie „Driller“ und „Castle Master“ in die Lehre gingen. Dementsprechend macht das tolle Gameplay mit seiner sich unheimlich spannend entwickelnden Story die schlechte Präsentation bald vergessen.

So ziemlich dasselbe gilt übrigens für die Datadisk „The Second City“, deren



Schwierigkeitsgrad ein paar Takte höher angesiedelt ist als beim Hauptprogramm. Beide zusammen gibt's derzeit als Budget-Pack, bei dem Sammler, Strategen und andere Weltraum-Forscher bedenkenlos zuschlagen dürfen! (mm)

ZEITSPIEGEL	
GESTERN	HEUTE
77%	63%
67%	39%
64%	56%
—	—
55%	38%
74%	62%
80%	70%
FÜR FORTGESCHRITTENE	



Die Wirtschaft kriselt, die Software tröpfelt, und Geld ist sowieso knapp — nie waren preiswerte Spielesammlungen so wertvoll wie heute! Wir haben den Markt nach solchen Compilations abgegrast und präsentieren Euch nun unsere alphabetisch sortierten Fundstücke.

Außen hui, innen pfui: Space Ace



## ANIMATION CLASSICS PACK

Da hier Alphabet vor Qualität geht, eröffnet Readysofts Troika aus spielbaren Präsentationsdemos den Reigen. Sehenswert sind sowohl **Space Ace** als auch **Dragon's Lair 2: Time Warp**, mit dem Gameplay der Grafik- und Animationsorgien sieht es dagegen bescheiden aus: Mehr als ein paar Joystickbewegungen pro Bild sind bekanntlich nicht gefragt. **Wrath of the Demon**, der Dritte im Bunde, ist aber ein richtiges Actiongame und ein richtig schönes noch dazu! Augenmenschen, die sich weder am happigen Preis von etwa 129,— DM noch an der englischen Anleitung stören, könnten also mal einen Blick riskieren.



Auch das Auge kämpft mit: Wrath of the Demon

## DER FUN-KOFFER

In Softgolds zweitem Gepäckstück finden sich etwas ältere Titel, dafür muß der Koffelhoffer hier auch bloß 49,— DM kühlen: Mit **Maniac Mansion** wartet ein klassisches Adventure von Lucas Arts, das auch heute noch nichts von seinem Charme eingebüßt hat — nicht umsonst

wurde für den PC gerade die Fortsetzung des humorigen Grusicals veröffentlicht. Dann hätten wir noch die Kugelei **Rock'n'Roll**, seinerzeit der Hit für Leute mit Geschick und Köpfchen. Abgerundet wird das Programm von **Circus Attractions**, einem mittelpträgigen Multi-Disziplinen-Ereignis für Joystickakrobaten. Insgesamt also die bessere Wahl.



Immer wieder einen Besuch wert: Maniac Mansion



## DER ALLZWECK-KOFFER

Bei Softgold hat man drei Koffer gepackt, in dem davon befinden sich drei Spiele samt d



Der etwas andere Privatsender: Mad TV

schen Texten und Anleitungen — Preis und Qualität variieren dagegen nicht unerheblich. So kommt man hier für 69 Märker zwar die wirtschaftssimulation **Mad TV** und damit ein Joker-Hit von echtem Schrot und Korn, doch Rest? Okay, weder der SSI-Rolli **Death Knight** Krynn (Hack & Slay in typischer Magerpräsentation) noch das futuristische 3D-Rollenspiel **Xenomorph** (optisch durchaus ansprechend) sind es. Reinfälle, aber echte Reißer sind's halt auch nicht. Naja, der Preis stimmt jedenfalls.





Dem Bösen ins Auge geblickt:  
Eye of the Beholder

## DER HIT- KOFFER

Nomen est omen, für seine 99 Mäuse bekommt man hier tatsächlich drei waschechte Hits. Das wäre

einmal **Indiana Jones** und the **Last Crusade**, Lucas Arts' geniale Adventure-Versoffung des Abenteuerstreifens. Dann **Eye of the Beholder**, also jenes 3D-Rollenspiel von SSI, das als wegweisend für eine ganze Generation ähnlicher Games gilt. Blicke noch **Grand Monster Slam**, wobei dieses abgedrehte Sportspektakel für Amiga-Orks nicht ganz an die Qualität der beiden anderen Spiele heranreicht, aber dennoch jede Menge Spaß garantiert. Tja, ein nicht ganz billiges Sonderangebot, das durch Qualität überzeugt.



Siehe Sie sanft, ich bin etwas außer Form.  
Machen wir ein ganz normales Training.  
Bleiben Sie mir alles, was Sie drauf haben!  
Für heute habe ich genug. Vielleicht ein anderes Mal.

Peitsche und Hut sind immer gut: **Indy III**

## GAME MACHINE

Zeppelin wirft für 49,— DM gleich 10 deutsch angeleitete Spiele unters Volk, günstiger kommt man höchstens illegal an neue Soft! Der Preis ist es denn auch, der dieses Sammelurium von Budget-Hüpficals ins Mittelfeld hievt, denn unter rein qualitativen Gesichtspunkten kann kaum einer der Titel überzeugen. Daher begnügen wir uns mal mit einer Aufzählung der

Namen, vielleicht kennt Ihr ja das eine oder andere Teil: **Blinky's Scary School**, **Titanic Blinky**, **Universal Warrior**, **Edd the Duck 1 & 2**, **Arnie**, **Neighbour**, **Doc Croc's Adventure**, **Blade Warrior** und **Brides of Dracula**.



Gespensisch untergegangen: **Titanic Blinky**

## MEGA COLLECTION

Einen ähnlichen Weg ist man auch bei Microvalue gegangen, hier warten für 69,— DM ebenfalls nur ausgediente Budget-Games. Deutsche Anleitungen sind auch hier Ehrensache, ansonsten läßt sich über dieses Quintett wenig Positives berichten: Die Magerprügelei **Ninja Rabbits** und das recht hübsche, wegen seiner Steuerung aber fast unspielbare Plattform-Game **Demon Blue** sind schon

beim Ersttest durchgefallen, **Space Vegetables** ist mit einiger Berechtigung völlig unbekannt, und die Olympioniken **Summer Olympiad** und **Winter Supersports** haben's auch nie in die Medaillentränge geschafft...



Wenn schon blau, dann ohne Dämon: **Demon Blue**

## MIXED COLLECTION

Starbyte zählt ja zu den fleißigsten Compilation-Produzenten in diesem, unserem Lande,

hier warten für 89 Mark fünf komplett deutsche Eigenproduktionen der Bochumer. Das Highlight dürfte wohl **Return of Medusa**, die Fortsetzung des bekannt-



Schlangeköpfcens Rückkehr: **Return of Medusa**



ten Fantasy-Strategicals „Rings of Medusa“ sein, dicht gefolgt von der launigen Skateboard-Hatz **Rolling Ronny**. Mit **Lords of Doom** und **Crime Time** liegen dann noch zwei reich-

lich mittelpträgliche Adventures in der Packung, und die Steinerei **Sarakon** schwamm seinerzeit halt auf der „Shanghai“-Welle mit. Alles in allem nur gehobenes Mittelmaß.

## NAPOLEONIS

Jetzt haben wir ein Schmäckerl für alle Stratego-Masochisten: Für nur 89,— DM dürft Ihr Euch dank **Prism Leisure** dreimal richtig gruseln — und das sogar unter deutscher Anleitung! Denn **Austerlitz**, **Borodino** und **Waterloo** stammen allesamt vom Fließband des berühmten Dr. Peter Turcan und bieten daher dreimal die (fast) gleiche fade Optik, dasselbe öde Gameplay sowie dieselbe umständliche Steuerung. Brrrrr!



Titel	Bewertung	Anz. der Spiele	Preis	Hersteller	Genre
Animation Classics Pack	mittel	3	129,- DM	Readysoft	Action
Der Allzweck-Koffer	mittel	3	69,- DM	Softgold	Mixtur
Der Fun-Koffer	gut	3	49,- DM	Softgold	Mixtur
Der Hit-Koffer	super	3	99,- DM	Softgold	Mixtur
Game-Machine	mittel	10	49,- DM	Zeppelin	Geschicklichkeit
Mega Collection	schwach	5	69,- DM	Microvalue	Mixtur
Mixed Collection	mittel	5	89,- DM	Starbyte	Mixtur
Napoleonis	schwach	3	89,- DM	Prism Leasure	Strategie
Space Legends	super	3	99,- DM	Empire	Mixtur
Sports Top Ten	gut	10	49,- DM	Zeppelin	Sport
Triple Action I	gut	3	39,- DM	Prism Leasure	Mixtur
Triple Action II	mittel	3	39,- DM	Prism Leasure	Mixtur
Triple Action III	mittel	3	39,- DM	Prism Leasure	Geschicklichkeit
Triple Action IV	mittel	3	39,- DM	Prism Leasure	Geschicklichkeit
Triple Action V	mittel	3	39,- DM	Prism Leasure	Mixtur



### SPACE LEGENDS

Zumindest zwei der drei Spiele, die Empire hier samt deutscher Anleitung für 99,- DM verbökert, sind ohne Frage legendär — nämlich der Überklassiker **Elite** und der am Amiga noch recht junge Ballerknaller **Wing Commander**! Sowohl die Weltraum-Handelsimulation mit ihren Vektor-Aktioneinlagen als auch die furiose 3D-Jagd auf böse Aliens rechtfertigen für sich genommen schon den Kauf,

man kann das qualitativ eher durchwachsene SF-Rollenspiel **MegaTraveller** also getrost als kostenlose Dreingabe abhaken. Wer die Spiele tatsächlich noch nicht in der Sammlung hat, darf ohne Zögern zugreifen!

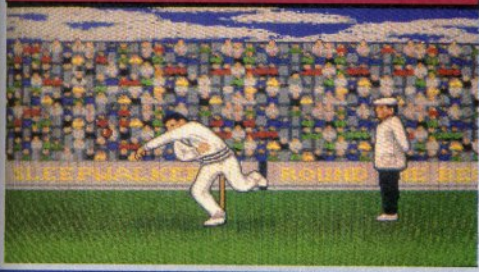


Jetzt kommandiert er wieder: Wing Commander



Die Legende lebt: Elite

### Very british: World Cricket



### SPORTS TOP TEN

Nochmals 10 deutsch angeleitete Spiele von Zeppelin für schlappe 49 Steine, diesmal wurde die Budget-Ware aber geschickt mit älteren und teilweise gar nicht üblen Vollpreistiteln gemischt: **World Soccer** (leidliche Fußball-Action), **World Cricket** (für britische Sport-Exoten), **World Rugby** (siehe „World Cricket“...), **Int. Ice Hockey** (solide Kufen-Action), **Int. Tennis** (erträglich), **Int. Truck Racing** (bäh!), **Kenny Dalglish Soccer Manager** (ganz okay), **Graeme Souness Soccer Manager** (dito), **American Tag Team Wrestling** (schlimm) sowie **Carnage** (Schrott). Fazit: Viel Sport fürs Geld.

### TRIPLE ACTION I—V

Die rührigen Sammler von Prism Leisure bieten eine ganze Serie von Dreierpacks an, mal sehen, was man da für jeweils 39,- DM samt deutscher Anleitung bekommt. Erster Streich: **Deuteros** (der Nachfolger des SF-Spektakels „Millennium 2.2“), **Battle Valley** und **Hammer Boy** — empfehlenswert. Nummer zwei: **Hunter**, **Lancaster Simulation** und **Second Out Boxing** —

nur der Jäger bringt's. Die dritte: **Titus the Fox**, **Ghostbusters II** und **Targhan** — für Flinkfinger. Der vierte Akt: **Blues Brothers**, **Maya** und **Satan** — durchwachsen. Das Finale: **Crazy Cars III**, **Battletech** und **Grand Prix Master** — geht so. Alles Geschmackssache... (ml)



Der Vektor-Jäger: Hunter



Da ist Musik drin: Blues Brothers



# Die Budget-Bühne



Mit den  
Gölfen  
keulen bei  
Jack  
Nicklaus

Auf  
Bauernfang  
mit Colossus  
Chess X



Im Duo-  
Dungeon  
von  
Bloodwych

Kampfsport  
in den  
Chambers of  
Shaolin



Torsch(!)u-  
panik bei  
Kick Off

Voll auf  
Sendung mit  
TV Sports  
Football



Schlechte Gewohnheiten sind dazu da, damit man etwas zum Abgewöhnen hat — also gibt's heute erstmalig eine Bestelladresse auf dieser Seite. Damit Ihr endlich mal ganz genau wißt, wo die heiße Soft zum Schleuderpreis verschleudert wird!

## Für kluge Köpfe

Trotzdem braucht Ihr jetzt nicht gleich ins Schleudern zu geraten, weil **Jack Nicklaus' Unlimited Golf & Course Design** bereits für 29 Bälle auf Eurem Amiga einlocht. Ein Megabyte muß der Rasen für Accolades feine Golfsimulation samt Kursbaukasten lang sein, dank deutscher Anleitung genügt aber ein einheimischer Caddy. Wo wir gerade beim Grübelnsport sind, verdient auch **Colossus Chess X** von CDS Software lobende Erwähnung. Das Programm hat zwar ein englisches Manual, bringt die vielen Optionen aber mit deutschen Texten auf den Schirm und entfaltet seine Spielstärke bereits ab 512 KB. Genau wie ALLE heute vorgestellten Sonderangebote kostet auch das Digi-Schach bloß 29 Mark, ansonsten hat es wenig mit unserem nächsten Schmankerl zu tun: Mirrorsofts klassischem Splitscreen-Rolli **Bloodwych**. Die knobelige Dungeon-Hatz für zwei Parties gleichzeitig wurde von Mirror Image neu aufgelegt, hetzt die Monster schon ab 512 KB los und erfordert solide Englischkenntnisse. Last not least begnügt sich auch **Hunter**, Activisions Agenten-Adventure in 3D-Vektorgrafik, mit einem halben Megabyte. Die spannende Räuberpistole schnitt nicht ohne Grund beim Test sehr gut ab, wird komplett in Deutsch ausgeliefert und verträgt sich mit dem A500 Plus.

## Für flinke Finger

Nun zu einem Klassiker unter den Klassikern: Novagens berühmter Vektor-Urvater **Mercenary** ist ebenso sehr in der Köpfchen-Schublade wie bei den (englischsprachigen) Feuerknopf-Junkies zu Hause und wird zusammen mit der Datadisk **The Second City** geliefert — wiederum für schlappe 29 Böllerschüsse! Handfester geht's dann in Thailions **Chambers of Shaolin** zu, wo Karatekas vor wunderhübschen Kulissen gekonnt die Fäuste fliegen lassen. Wer lieber Bälle fliegen läßt, sollte zu **Kick Off** greifen, denn immer noch dribbelt es der Konkurrenz locker davon. Anos Fußball-Legende ist dank Top Shots nunmehr einschließlich der Data-Disk **Extra Time** zum Budget-Tarif erhältlich, läuft allerdings komplett englisch ins Stadion. Oder steht Ihr mehr auf Amerika und Football? Ja? Am besten mit feiner Spielbarkeit und toller Präsentation? Dann ist Mirror Images Neuauflage des Cinemaware-Hits **TV Sports Football** genau das Richtige! Zumal das Teil auch mit Magerspeicher-Amigas zurechtkommt und sogar die Regeln in der englischen Anleitung zu finden sind. So, das war der heiße Stoff für heute — Bestellungen sind bei nachstehender Adresse nur per Nachnahme oder Vorkasse möglich, die Versandkosten schlagen mit 5 Mark extra zu Buche. Und verbrennt Euch nicht die Finger... (jn)

Manfred Bergler  
Fodermayrstr. 24  
80993 München



# Special PRODUCT PLACEMENT am Computer

Inzwischen vergeht kaum ein Monat, ohne daß uns ein neues Spiel mehr oder minder dezent auf die Vorzüge des Umweltschutzes, einer Zigaretten-, Zahnpasta- oder Cornflakes-Marke hinweist — woher diese plötzliche Begeisterung der Werbestrategen? Das ist schnell geklärt: Mit der zunehmenden Verbreitung von Homecomputern sind auch die User als Zielgruppe interessant geworden. Und über so ein Spiel erreicht man seine potentiellen Kunden halt um vieles direkter und vor allem preisgünstiger als über die herkömmlichen TV-, Rundfunk- und Zeitschriftenkanäle. Sehr zur Freude der Softwarehersteller übrigens, die nur allzu gern ihre immensen Entwicklungskosten wenigstens teilweise auf den Sponsor abwälzen.

## EINER FÜR ALLE?

Um sich bekannt zu machen, geht daher so manche jüngere Softwaretschmiede den konsequentesten Weg und läßt ihr Baby gleich

**DAS ERBE**



ganz von einem werbewilligen Geldgeber finanzieren. Im Gegenzug wird das Programm dann für den Konsumenten kostengünstig oder gar — los via PD-Händler oder Mailboxen verteilt, was die größtmögliche Verbreitung garantiert: Ein gutes PD- bzw. Shareware-Game kann sage und schreibe drei bis vier Millionen Leute erreichen! Das ist eine ganze Menge Werbewirksamkeit.



Snack Zone — Werbung mit Biß?

Was wäre das Privatfernsehen ohne Werbung? Blöde Frage, stimmt. Aber gilt das bald auch für Computer? Vor dem Monitor sind wir ja lange Zeit vor werbewirksamen Botschaften sicher gewesen — etwa zu lange?!

## KARAMALZ CUP



Karamalz Cup — eine eiskalte Reklameschlacht?

die der Sponsor da für Entwicklungskosten von rund 80.000 Markern erreicht, denn fürs gleiche Geld bekommt man kaum eine Anzeigenseite im „Spiegel“, von TV-Kampagnen ganz zu schweigen...

Als Pioniere am PD-Werbesektor gelten Thorsten Rauser und Friedrich Petry mit ihrer Firma Comad, seit sie 1991 im Auftrag des Umweltbundesamtes „Das Erbe“ programmierten — den Nachfolger „Das schmutzige Erbe“ haben wir ja im letzten Heft getestet. Mit „Calippo Fresser“ und dem „Sony Game“ produzierte Comad noch zwei weitere spielbare Werben, ehe sich die beiden Firmeninhaber trennten. Doch sprangen alsbald Branchen-Profis in die Bresche, heute beteiligen sich längst namhafte Leute wie Teut Weidemann

(ehemals Produkt-Manager bei Softgold) oder Markus Scheer (vormals Entwicklungsleiter bei Starbyte) an der Produktion von Werbe-Spielen. Kein Wunder also, wenn bei neueren Vertretern der Gattung wie z.B. „Das Telekommando“, „Colgate“ oder „Elefant!“ vom sprichwörtlich niedrigen PD-Niveau kaum noch die Rede sein kann. Wie es um die Qualität von Bi-Fits „Snack Zone“, dem „Karamalz Cup“, „Knax“ oder „Punica“ bestellt ist, verrät Euch die PD-Box im nächsten Heft; bis zum Weihnachtstest soll die PD-Weile dann noch Spiele der Pharmaindustrie, des Verteidigungs- und Wirtschaftsministeriums auf die Amigascreens spülen.

## ALLE FÜR EINEN?

Bis jetzt war ja in erster Linie von Programmen die Rede, bei denen sich die Werbebotschaft ganz ungeniert in den Vordergrund spielt — daß man Product placement auch wesentlich dezent betreiben kann, wußten Hersteller und Sponsoren aber bereits vor Jahren. So zierte in U.S. Golds Arcade-Umsetzung der Heli-Hatz „Thunderblade“ schon anno 1989 ein Pepsi-Logo den



Der Trendsetter: Thunderblade





Das verräucherte Abenteuer: Sunny Shine

\$00000

Startplatz, ein Jahr später räkelt sich bei Starbytes Steinen-Tüftelei „Logo“ heiße Girls auf kühlem D&W-Autoblech, und die Kippenwerbung im Adventure „Fatal Heritage“ blieb ebenfalls unvergessen. Alles kein Beinbruch, denn die „Schleichwerbung“ bescherte dem Käufer stets ein ansonsten durch und durch solides Vollpreisspiel für etwa



Die visionäre Werbestrategie: Vision

20 Mark unter dem sonst üblichen Tarif.

Diese schöne Tradition ist spätestens seit 1990 Geschichte, damals brachte Rainbow Arts nämlich das Adventure „Sunny Shine on the funny Side of Life“ in die Shops — und zwar trotz penetranter Zigarettenwerbung für vollwertige 90 Marker. Der einmal beschrittene Weg wurde erst



Hüpfen für Burger: McDonald Land

unlängst mit „Vision“ fortgesetzt: das Teil lag zwar einige Wochen lang in den LBS-Filialen zum (Bau-) Spartarif aus, Nachzügler mußten später jedoch einen knappen Hunni berappen. Seither wird praktisch nur noch zum Vollpreis geworben, sei das nun für Lollis in „Zoo!“, für Frühstücksdöckchen bei „Push-Over“ oder für Fastfood mit „McDonald Land“; die Reihe ließe sich beliebig fortsetzen.

## ALTE WEGE, NEUE WEGE

Während branchenfremde Firmen versuchen, dem Computer-Zocker über Games ihre Produkte schmackhaft zu machen, gehen Hard- und Software-

Hersteller den umgekehrten Weg — sie bringen ihre Digitalien über die konventionellen Schienen an den Mann bzw. die Frau (von den Hinweisen auf den nächsten Titel, die man gelegentlich in Boxen oder am Screen eines Games findet, mal abgesehen). Das eindrucksvollste Beispiel dürfte wohl die Werbeschlacht sein, die sich die Konsolengiganten Nintendo und Sega im Fernsehen lieferten. Im Moment herrscht zwar Waffenstillstand, doch zum Weihnachtsgeschäft ist mit weiteren Gefechten zu rechnen, schließlich hat alleine Sega ein Jahresbudget von über 50 Millionen Mark für TV-Werbung zu verpulvern! Auch Intel versucht potentielle Computer-Käufer via Mattscheibe zum „richtigen“ Chip zu bekehren, während der rosarote Panther IBM aus den tiefroten Zahlen führen soll. Wie bescheiden nehmen sich dagegen doch die paar Anzeigenseiten aus, die Commo für den neuen 120er spendierte...

Eine ebenfalls sehr beliebte Art der Digi-Werbung sind Lizenz-Deals, denn egal, ob es sich um Kino-Reißer, berühmte Sportsmänner oder große Arcade-Automaten handelt, ein bekannter Name lockt immer ein paar Käufer an. Daß Spielhersteller für Titel wie „Terminator“, „Batman“ oder „Nick Faldo“ kräftig Bares berappen müssen, liegt auf der Hand — bei solchen Lizenz-Geschäf-



Ein Held für Geld: Batman

ten wandern oft sechsstelligen Summen über den Verhandlungstisch. Bekanntlich bleibt dann häufig zuwenig Kohle für die Entwicklung eines guten Spiels übrig, aber es gibt auch Ausnahmen: Für den Namen „Lotus“ mußte Gremlin keinen Pfennig berappen, sondern wurde vom Automobilkonzern sogar noch finanziell unterstützt — die Hersteller der englischen Nobelkarossen versprachen sich wohl selbst Vorteile von der qualitativ hochwertigen Rennspiel-Trilogie. Jetzt ratet mal, was sich wohl Sega davon verspricht, wenn eine ganze Formel-1-Strecke mit Bandenwerbung zuglekleistert wird und Ayrton Senna schließlich Champagner aus einem Sonic-Pokal süffelt!



Formel Werbung: Ayrton Senna und sein Sonic-Cup

## DIE ZUKUNFT

Der langen Rede kurzer Sinn: In nächster Zeit werden uns Computerspiele wohl immer häufiger am TV-Schirm begegnen, und noch häufiger werden uns Werbelogos am Computerschirm begegnen. Manche dieser Werbe-Spiele werden gut sein, andere preiswert und einige sogar beides gleichzeitig. Also genau wie bei den werbefreien Games — aber ob es so was in ein paar Jahren überhaupt noch gibt? (rl)

## FREIGAMES!

Wer sich Digi-Werbung kostenlos nach Hause holen will, der kann das hier und jetzt tun: Der APC & TCP Computerclub verlost je 250 Exemplare von „Karamalz Cup“ und „Bifi Snackzone“! Um an eine solche Original-Disk (komplett mit Verpackung) zu kommen, müßt ihr lediglich einen mit 2,— DM frankierten Rückumschlag an nachstehende Adresse senden. Aber schreibt bitte dazu, daß es die Amiga-Version sein soll, sonst flattert Euch am Ende noch eine PC-Fassung ins Haus...

APC & TCP Computerclub  
Dorfstr. 17  
83236 Übersee  
Tel. 08642 / 6279



## Mein Gott, wie die Zeit vergeht — jetzt ist es wahrhaftig schon beinahe ein Jahr her, daß ich an dieser Stelle meine (ab-)seitigen Hebe austeilen durfte. Wie würde Ninja-Moni sagen: Höchster Kimono, mal wieder die Nunchakus zu wetzen!

Zwar haben mich die lieben Kollegen von besagter Moni über Petra und Daisy bis hin zu Old Tatterjoe und Mäxchen (auch bekannt als „Die menschliche Nervensäge“) würdig vertreten, doch ist die ehemalige „Girl-Seite“ irgendwie immer noch mein Baby. In diesem Zusammenhang möchte ich zunächst all denen herzlich danken, die mich in ihren Leserbriefen vermißt haben, und ihnen eine Erklärung für meine lange Schreib-Pause geben: Ich war beim Friseur, sieht man das nicht?

Somit blieben also meine gülden Haare im gülden Haar, aber auch Regine begrüßte mich nach ihrer Rückkehr aus dem Urlaub ausgesprochen kurzgeschoren. Um das emanzipatorische Gleichgewicht nicht empfindlich zu stören, läuft im Gegensatz

manch anderer alter Zopf gekappt wurde. So ist es nach der Eingemeindung der Abteilung Lithographie/Layout nun nicht mehr erforderlich, durch halb Oberbayern zu düsen, um Verbesserungen an den Andruckern vorzunehmen oder ein Härchen, äh, Hühnchen mit den Layoutern zu rupfen. Nein, statt dessen lässt man ganz einfach ein paar Kilometer durch notbeleuchtete Bürokorridore, schon steht man den sagenumwobenen Künstlern leibhaftig gegenüber. Und sollte man sein Federvieh unterwegs nicht verloren haben, darf man es ihnen jetzt höchstpersönlich auf die begnadeten Finger hauen!

Freilich bringt jeder Fortschritt auch Probleme mit sich, z.B. sind mir unlängst Klagen über leichte Unschärfen in man-

chen unserer Bildschirmfotos zu Ohren gekommen. Seid versichert, dieser unhaltbare Zustand war ein Phänomen von kurzer Dauer, ließ sich jedoch durch die unvermeidbare Umstellung auf eine neue, bessere Technik mit neuen, besseren (und vor allem teureren) Maschinen nicht vermeiden — wie sich unvermeidbare Sachen überhaupt selten vermeiden lassen, gel? Dafür sind wir dank unseres neuen Verlags-Palazzos nun in der glücklichen Lage, alle ehemals so wortwörtlich drängenden Platznöte und die damit einhergehenden Unzulänglichkeiten zu vermeiden. Daß Richy nicht mehr auf dem Toiletendeckel hocken muß, wenn er an seinem im Waschbecken installierten Amiga arbeiten möchte, gehört da noch zu den kleineren Erleichterungen. Für viele von Euch wichtiger und interessanter dürfte es sein, zu erfahren, daß die Paletten mit den neuen Heften nunmehr ohne Zeitverlust und beinahe vollautomatisch vom LKW ins Lager transportiert werden können und daß in den umlie-

genden Räumen viele fleißige Bienechen (und Bieneriche) Eure Abos schneller als drei Blitze eintüteln. Damit können die unzähligen Postsäcke nämlich noch vier-einhalb Minuten früher als gewöhnlich zu den gelben Jungs gekarrt werden!

Tja, und dann wollen wir last not least unser Megablast nicht vergessen, welches ab Ende September regelmäßig die Herzen aller nintendierenden Mega-Driver erfreuen wird — Geo-Logen und sonstige Konsolidierte selbstverständlich eingeschlossen. Ganz zu schweigen vom

Sonderheft „Strategiespiele“, das drei Wochen später zum taktischen Generalangriff auf alle Genre-Fans startet! Ihr hingegen solltet gleich jetzt starten, Euch ein Kärtchen krallen und darauf den Spruch „Es gibt viel zu tun...“ möglichst witzig vervollständigen. Dann und nur dann habt Ihr nämlich die Chance, eines von **drei** absolut zukunftsorientierten und tatendurstigen **Vollpreisgames zu gewinnen!** Das Ergebnis Eures kreativen Schubes richtet Ihr bitte an:

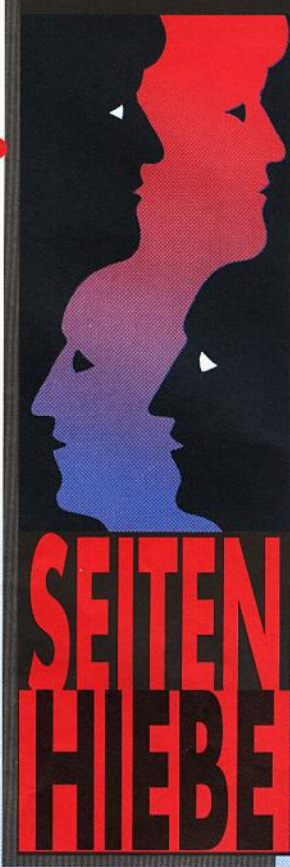
**Joker Verlag**  
**„Seitenhiebe“**  
**Bretonischer Ring 2**  
**D-85630 Grasbrunn**

bleibt nur noch, Euch viel Glück zu wünschen (was ich hiermit tue) und mich mit einem aktiven Blendax-Lächeln zu verabschieden (was ich hiermit gleichfalls tue). Servus, Eure Brigitta



nun ein ebenso spitzbärtiger wie neuer Kollege namens Manfred Duy durch unsere geheimen Hallen, und Joe läßt in einem Anfall typisch männlichen Konkurrenzverhaltens ebenfalls seine Barthaare wieder sprießen. Da ist es schon irgendwie tröstlich zu sehen, daß Oskars Kopfwald zumindest nicht spärlicher belaubt ist als zuvor...

Aber Bart hin, Bard's Tale her, was will uns diese haarige Einleitung eigentlich sagen? Sie will uns oder vielmehr Euch sagen, daß bei uns mit dem Umzug auch





## Ergebnisse: 23. Spieltag

FC JOKER	—	Raschmeh	2:0
Opafun	—	Dragonfight	2:1
Might & Matschig	—	Langohrer SK	2:1
Blue Beiß	—	Austerwitz	3:1
Un. Hofftschwer	—	Berlin East/West	2:1
Indianerbones	—	AMS	0:3
Bodo Tiltner	—	Hardball Killers	6:0
Maniac Menschen	—	Wurm. Wolfschreck	2:0
Battle Kumpans	—	Bummico	0:2
Hammerfoot	—	Playpower	4:2

**Bis zur Halbzeitpause steckte uns die Sommerpause noch in den Knochen, doch nach dem Schlußpfiff hatten die 9000 Zuschauer im Grasbrunner Schorsch-Gedächtnis-Stadion allen Grund zum Jubeln: 2:0 gegen Raschmeh!**

## Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Maniac Menschen	35:11	54:27
2) Un. Hofftschwer	34:12	61:34
3) Hammerfoot	33:13	63:30
4) Opafun	32:14	57:26
5) FC JOKER	31:15	54:40
6) Blue Beiß	29:17	47:29
7) Might & Matschig	28:18	45:32
8) Bummico	27:19	46:30
9) Battle Kumpans	25:21	41:32
10) Berlin East/West	25:21	45:39
11) Raschmeh	21:25	43:42
12) Langohrer SK	21:25	33:44
13) Bodo Tiltner	20:26	44:43
14) Indianerbones	18:28	31:62
15) Austerwitz	17:29	37:52
16) Wurm. Wolfschreck	16:30	36:52
17) Playpower	15:31	29:51
18) Dragonfight	12:34	25:54
19) Hardball Killers	11:35	23:65
20) AMS	10:36	22:52

Stein und Mäxchen schossen uns zum Triumph, wobei Steini allerdings unbedingt auch mal mit der Startpfote der benachbarten Aschenbahn schließen mußte — weil er das erstens während des Spiels tat und zweitens den Schiri in den Allerwertesten traf, sah er Gelb und ist nun für das nächste Spiel gesperrt. Damit steht uns für das Auswärts-Duell gegen Bummico zwar nur noch eine einzige Sturmspitze zu Verfügung, aber dann lassen wir's eben defensiv angehen, oder? Vielleicht ohnehin besser so, schließlich kamen wir gegen die Bummis seinerzeit daheim schon über ein 0:0 nicht hinaus...

Die sonstigen News in aller Kürze: Im Eifer des Gefechts bekamen Joker und Big Mike ebenfalls gleich einen Gilb verpaßt und unser Kontostand von 110.000 DM steht einer bedrohlich grinsenden Bankschuld von 400.000 Kröten gegenüber. Eine Krötenwanderung hat nicht stattgefunden, dafür habt Ihr aber das Eintrittsgeld auf 12 Mark pro Nase geschraubt. Ja, und Bröselmair wäre ums Haar abgewandert, doch am Schluß der Auszahlung war die 48-Prozent-Minderheit, die seinen Verkauf



forderte, eben doch bloß eine Minderheit. Auch jetzt geht's wieder um die Mehrheit, denn jetzt sind wieder unsere sieben berühmtesten Fragen zur nächsten Zukunft des Vereins an der Reihe!

- 1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommenden Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
- 2) Welche Spieler willst Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
- 3) Möchtest Du Spieler einkaufen? Am Transfermarkt steht derzeit ein gewisser Schleppinger Ball bei Fuß...
- 4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
- 5) Möchtest Du ins Trainingslager? Wenn ja, für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?

## Paarungen: 24. Spieltag

Bummico	—	FC JOKER
AMS	—	Bodo Tiltner
Battle Kumpans	—	Maniac Menschen
Austerwitz	—	Hammerfoot
Berlin East/West	—	Indianerbones
Dragonfight	—	Un. Hofftschwer
Playpower	—	Opafun
Raschmeh	—	Blue Beiß
Langohrer SK	—	Wurm. Wolfschreck
Hardball Killers	—	Might & Matschig

- 6) Eintritt bekommt diesmal nur Bummico — hoffentlich gilt das auch für die Tore!
- 7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen oder abbezahlen? Hunderttausend Mäuse würde unsere Maus... äh, Hausbank noch rausrücken!

So, der Worte sind nun genug gewechselt — schnappst Euch eine Karte, notiert Eure Antworten und ab damit an nachstehende Adresse. Wir übernehmen das Auszahlen sowie die Verführung an unser Managerprogramm, und schon kommen wieder ein paar

## Das Spielfeld

Gegner				
1	2	3	4	5
		Tor		
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
		Tor		
FC Joker				

**1 x Campaign  
3 x Joker Shirt  
3 x Joker-Sammelordner**

Auch nach viel Spaß beim Tüfteln, viel Glück beim Preisausschreiben, und mögen wir im nächsten Heft auch wieder einen Sieg zu vermelden haben!

**Joker Verlag  
„Kicker Cup“  
Bretonischer Ring 2  
85630 Grasbrunn**

## Transfermarkt

Spieler	Schleppinger
Position	Abw.
Stärke	12
Ablösesumme	194.000

## Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1)	Brork	Tor	28	37	180.000
2)	Wunderlich	Tor	20	150.000	
3)	Schlimmel	Abw	23	49	470.000
4)	Bröselmair	Abw	—	14	320.000
5)	Joker	Abw	17	21	190.000
6)	Nettelbeck	Abw	24	31	220.000
7)	Freckmann	Abw	—	21	60.000
8)	Stockbisler	Mit	18	29	250.000
9)	Ponikwar	Mit	—	12	260.000
10)	Regnet	Mit	15	31	220.000
11)	Celal	Mit	—	16	190.000
12)	Magenauer	Mit	12	33	250.000
13)	M. Labiner	Mit	14	50	290.000
14)	Dzierzynski	Ang	—	g.	140.000
15)	Stein	Ang	3	g.	100.000
16)	B. Labiner	Ang	7	22	230.000



# USER CLUB

## Schritt für Schritt AUFBAU WORKSHOP DELUXE PAINT

**Eure begeisterte Resonanz zu unserem Starterworkshop für „Deluxe-Paint“-Einsteiger war uns Ehre und Ansporn zugleich — poliert den Monitor und spitzt die Maus, heute geht der Digi-Malkurs in die zweite Runde!**

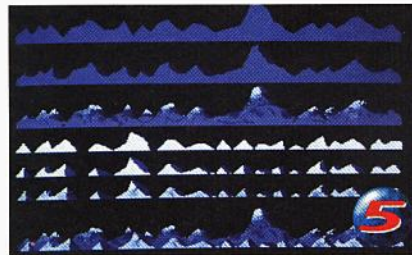
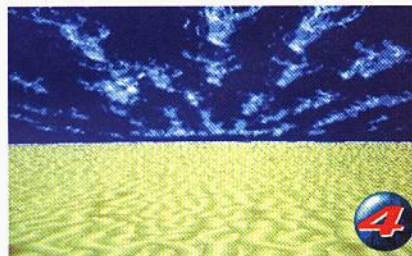
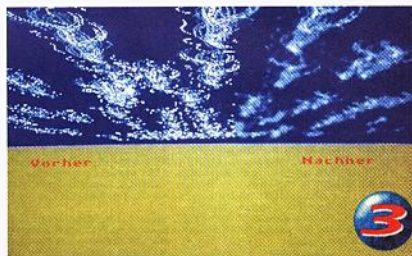
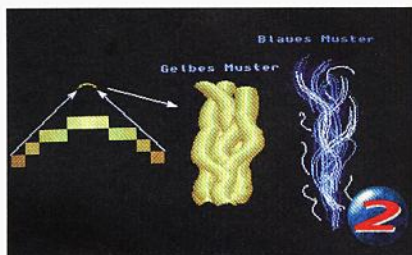
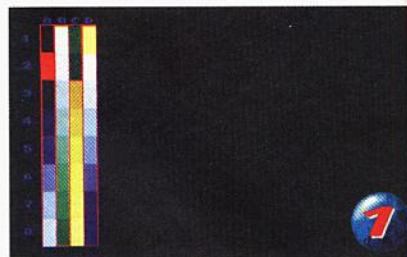
### Die Landschaft

Nach der Stadtsilhouette vom letzten Mal begeben wir uns diesmal in die freie Natur; im Reisegepäck sollten sich 32 Farben und eine Auflösung von 320 x 256 befinden, also die Standardeinstellung. Wir müssen bloß noch schnell per P-Taste ins Menü *Farben/Palette* hüpfen und dort in den Farbtöpfen herumrühren, bis das in Bild 1 gezeigte Ergebnis erscheint. Dort seht Ihr auch, daß wir jedem Topf einen bestimmten Code verpaßt haben, Schwarz heißt damit hier und heute A1, während D8 nichts anderes als ist Dunkelblau.

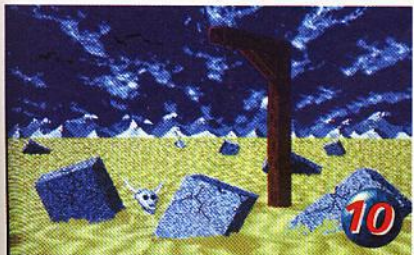
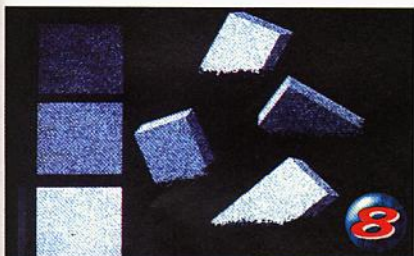
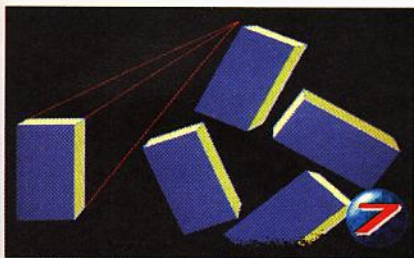
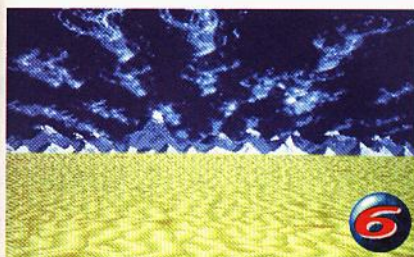
So, nun teilt Ihr den Bildschirm mit der *Linien-Funktion* durch einen waagerechten Strich in zwei Hälften und füllt den oberen Bereich mit Dunkelblau (D8), den unteren mit einem mittleren Braunton (C4). Auf der *Ersatzseite* (J-Taste) malen wir anschließend die beiden Muster von Bild 2. Für das blaue verwendet man die *Freihand-Funktion* und einen Pinsel mit mehreren Punkten — hier ist nur darauf zu achten, daß die dunklen Farbtöne unter den helleren liegen, sonst sieht's komisch aus. Beim gelben Muster wird zuerst mit der *Lupen-Funktion* pixelweise ein von außen nach

innen immer heller werdender Halbkreis gezeichnet. Diesen schneiden wir aus und pinseln damit lauter dicke, ineinander verdrehte Schlangen.

Jetzt schnipselt Ihr das blaue Muster aus und springt zurück zur Landschaft, wo unter dem Menüpunkt *Effekte* zunächst die Funktion *Perspektive* mit OK gestartet wird. Zur Belohnung kriegt Ihr einen Rahmen, den Ihr zu dem Kreuz in der Bildschirmmitte bugsiert und dort auf der Horizontlinie parkt. Mit der Taste 8 dann den Rahmen nach hinten kippen, bis in der Kopfzeile eine Neigung von circa 85 angegeben wird. Ein paar Mausklicks später hängt der Himmel voller Wolkenfetzen, die allerdings noch recht grob aussehen. Deshalb greifen wir uns einen etwas größeren Pinsel (egal welcher Form), wählen aus dem *Modus-Menü* die Funktion *Weich* aus und fahren damit kreuz und quer über den Himmel (Bild 3). Im Anschluß machen wir dasselbe in gelb mit unserem Schlangenmuster: Ausschneiden, die *Perspektiven-Funktion* aktivieren, aber den Rahmen diesmal unter dem Kreuz plazieren. Durch wiederholtes Bearbeiten der Taste 7 kippt man ihn auf minus 90 Grad, und alsbald erstrecken sich die Dünen bis zum Horizont (Bild 4).







*Pixel für Pixel*

## AUFBAU WORKSHOP DELUXE PAINT

# USER CLUB

### *Der Gebirgszug*

Da die Muster auf der Ersatzseite nicht mehr gebraucht werden, löscht Ihr sie und pickt Euch die *Linien-Funktion* heraus. Damit wird eine gezackte mittelgraue (A6) Linie gezogen und aufgefüllt, darunter setzt Ihr eine perlweiße (B1) Hügelkette, wobei zwischen den einzelnen Gipfeln kleinere Abschnitte freibleiben sollten (Bild 5). Jetzt begeben wir uns zum *Effekte-Menü* und bilden eine *Maske*, um den schwarzen Hintergrund zu sperren. Mit dem Grauton A4 für die großen Berge und dem etwas helleren A5 für die kleinen verpaßt Ihr nun jedem Gipfel einen Rallystreifen auf der rechten Seite — so entsteht der Eindruck, als würde die Sonne heute links aufgehen. Mit der *Spraydose* bekommen die großen Jungs noch weiße (B1) Schneekappen und, unter Zuhilfenahme aller Grautöne, ein wenig Struktur durch Striche, Flecken etc. Dann schneidet Ihr die beiden fertigen Gebirgszüge aus und kopiert sie in die Wüste. Wer will, kann die Gipfel mit der Funktion *Weichzeichnen* in leichten Nebel hüllen und die Nahtstelle zwischen Sand und Gebirge glätten (Bild 6). Ist alles erledigt, schaltet man die *Maske* zur *Frei* wieder aus.

### *Die Mondlitzen*

Zur Belebung des kargen Szenarios basteln wir noch einige Steinplatten. Weil dafür beide Screens benötigt werden, solltet Ihr die Landschaft erst mal abspeichern und auf dem Bildschirm alles löschen. In die entstandene Leere setzt Ihr drei Quadrate und bedeckt diese per *Spriih-Funktion* mit einem Muster aus verschiedenen Grautönen wie in Bild 7 zu sehen. Nach getaner Spriiharbeit

marschieren wir zur Ersatzseite und pinseln einen (Flucht-) Punkt an den rechten oberen Rand. Genau in die Mitte des Screens setzt Ihr dann mit der *Rechteck-Funktion* einen grau (A5) ausgefüllten Grabstein. Ein Klick auf das *Linien-Icon* und schon könnt Ihr ihn mit dem Fluchtpunkt verbinden (Bild 8). Dadurch lassen sich jetzt ohne Probleme die obere und die rechte Seitenfläche ansetzen, wofür am besten zwei unterschiedliche Gelbtöne (C5, C6) geeignet sind. Den fertigen Quader schneidet Ihr aus und startet im *Pinzel-Menü* die Funktion *Drehen/Befiebig*. Genau das tut Ihr dann auch mit der festgehaltenen rechten Maustaste vier- bis fünfmal hintereinander; anschließend greift Ihr Euch die *Spriih-Funktion* und schwärzt die Steinsokkel (Bild 8 unten).

Nun greifen wir uns das hellste der anfangs erstellten Grau-Muster und klicken mit der rechten Maustaste das *Füll-Icon* und *Vom Pinzel* an. Damit wird die linke („der Sonne zugewandte“) Seite unserer Steinchen bearbeitet, für den mittleren und rechten Bereich verwendet man die dunkleren Töne. So, jetzt muß nur noch die abgespeicherte Landschaft wieder eingeladen werden, damit wir die Dinger in den Dünen sand pflanzen können. Die Verkleinerung der Steine im Hintergrund geht über die H-Taste, zum Verwischen der Konturen benutzt man den *Weichzeichner* (Bild 9).

### *Alles Andre*

...bleibt Eurer Fantasie überlassen: Per Hand läßt sich die wüste Idylle z.B. mit allerlei Vogelschwärmen, Tierschädeln oder einem netten Galgen aufwerten, wie wir das in Bild 10 getan haben — wir wünschen frohes Schaffen! (rf)

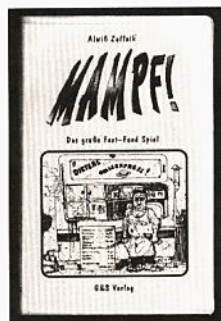


# STROMAUSFALL!

**Heute verraten wir, was eigentlich noch nie jemand wissen wollte: die scho-nungslose Wahrheit über Dieter! Nicht ganz so heiter geht es weiter in die dü-stere Zukunft der brandneuen Version des berühmten Cyberpunk-Rollen-spiels Shadowrun.**

Inhaltlich passen unsere Neu-vorstellungen also fast so gut zusammen wie Brök und ein Doktorhut, aber wer fragt schon nach Inhalten, wenn es um Dieter geht? Und die Freunde des Schattenläufers dürften wir schließlich aus Gründen der schieren Ak-tualität nicht enttäuschen!

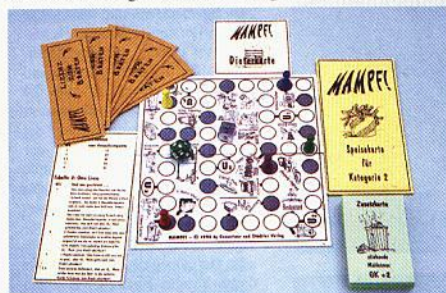
## MAMPF!



„Ohne Mampf kein Kampf“ gehört zu meinen ältesten Wahlsprüchen; hier freilich sollte der Kampf wohl besser durch „Krampf“ ersetzt wer-den. Denn den zwei bis fünf Mitessern dieses Fast-Food-Games geht es immer bloß um die amtliche Lizenz zum Braten, mit der sie Dieters Pommesbude übernehmen dürfen. Natürlich nur, falls sie auch immun gegenüber sei-nem Fraß sind, wozu laut An-leitung die „abgehärtetsten“ Geschmacksnerven und der

zäheste Verdauungstrakt“ vor-nöten wären...

Zur Sache: Das billig be-druckte Mini-Spielbrett wartet mit einem kleinen Felderpar-cours auf, dem allerlei beson-dere Örtlichkeiten eigen sind. Per Würfel bewegt man seine



Spielfigur z.B. an fitzelig ge-zeichneten Freßtempeln wie Willis Imbiß oder Franks Frit-tenbude vorbei, wobei jeder Besuch solcher Etablisse-ments eine Mampfrunde für den Betroffenen einleitet. Die bösen Kollegen bestimmen dabei durch Ausspielen von anfangs gezogenen Kärtchen die „Qualität“ der Mahlzeit, während das Opfer mit Hilfe des Würfels herausfindet, ob es sie bei sich behält. Freilich hat die Quälerei einen Sinn, denn der erfolgverwöhnte Verwerter von Big Schreck oder Schlaberperpomes ge-winnt an Erfahrung — und erst wer davon genügend be-sitzt, hat Bedingung Nummer eins erfüllt, um Dieters In-ferno-Burger herauszufordern und so vielleicht als sein sieg-

reicher Nachfolger zu (ver)en-den.

Wer hingegen nach Fortunas Richtspruch den nächstbesten Lokus aufsuchen muß, verliert Gesundheitspunkte, die der Arzt wieder restauriert — gegen Cash, versteht sich. Und auch das große Fressen ist nicht umsonst, weshalb man sich beim Amt (wo es übri-gens die erwähnte Bratlizenz als zweite Grundvorausset-zung für Dieters Nachfolge zu kaufen gibt) immer rechtzeitig seine Sozialkohle abholen sollte. Eine weitere Mög-lichkeit, seinen Zaster loszuwer-den, bietet die Taxifahrt zu be-liebigen Feldern, während die



der Phantasie eines William Gibson herum. Ganz im Ge-gensatz zum rein technischen „Cyberpunk“ der SF-Literatur schlägt Shadowrun allerdings die Brücke zur herkömmli-chen Fantasy, denn inmitten all der Großrechner, Himim-plantate und Digitalwesen ist die Magie auf die Erde zurückgekehrt — in den Straßenschengeln und son-stigen Wildnissen des 21. Jahrhunderts trifft man auf El-fen, Zwerge oder Trolle und muß sich mit Schamanen oder

Fabeltieren aus-einandersetzen! Nun begeistert dieses aus-geflippte Szenario die deutschen Fans zwar bereits seit et-wa vier Jahren, doch

Reise per U-Bahn in der Re-gel schwarz vonstatten geht, allerdings auch an vorgegebene Stationen gebunden ist. Kurz und gut, wenn es um schrillen Spaß geht, ist Mampf! eine echte Kalorienbombe, dafür hat das Spielmaterial die Ab-magerungskur schon hinter sich.

## SHADOWRUN 2

Schirr ist unser zweiter Testling nicht minder, wenngleich auf ganz andere Art: Im neonglitzernden „Neuromancer“-Ambien-te dieses Rollenspiels treibt sich vom abgefrachten Computerhacker bis zur Künstlichen Intelligenz das gesamte Arsenal







trübten bislang allerlei unklare Passagen die Freude. In der zweiten Auflage wurde dieses Manko weitgehend ausgemerzt, außerdem sind viele Hintergrundinfos hinzugekommen. Somit bereitet es nun keine Schwierigkeiten mehr, einen schicken Charakter (z.B. Leibwächter, Zwergensöldner oder Straßenmagier) zu erschaffen, mit Attributen wie Intelligenz und Schnelligkeit auszustatten oder ihm ein paar erlernte Fertigkeiten sowie gegebenenfalls Zaubersprüche als Grundausbildung mit auf den Weg zu geben. Einfacher ist es allerdings, eine Party aus den vorgefertigten Archetypen zusammenzustellen, und als beinahe noch einfacher erweist sich nun der Umgang

mit dem durchdachten Würfelsystem, das mehr oder weniger für alle Aktionen vom Einrennen verschlossener Türen über bewaffnete Kämpfe bis hin zum Spellcasting Anwendung findet.

Last not least darf natürlich die Matrix nicht unerwähnt bleiben, ein elektronischer Quasi-Dungeon, in dem Computer als Bauwerke erscheinen und Programme ein gefährliches Eigenleben

führen. Hier schleichen abgebrühte Datencowboys als körperlose, aber doch verletzliche Bewußtseinsinhalte umher — immer auf der Flucht vor den zahlreichen Fallen und Digi-Monstern, immer auf der Jagd nach dem superheißten Crack. All das spielt sich zwischen fest eingebundenen Seiten ab und wird mit vielen farbigen Bildern illustriert. Fazit: ein wahrer Pracht-Rolli!

Nicht minder prächtig, daß Shadowrun 2 (oder die Mampf-Orgie, ganz nach Schmacks) bald völlig umsonst Euch gehören mag. Denn wie könnte es anders sein, auch diesmal verlosen wir wieder unsere Redaktionsexemplare. Um für eines der Spiele in die engere Wahl zu kommen, müßt Ihr Euch nur eine Postkarte schnappen und darauf notieren, welche Maßeinheit offiziell die gute alte Kalorie abgelöst hat. Oder Ihr nennt uns wenigstens einen SF-Autor, der neben Gibson als Cyberpunker gilt. Letztes Mal waren übrigens „Steigenberger“ und „MicroProse“ die magischen Worte... (jn)



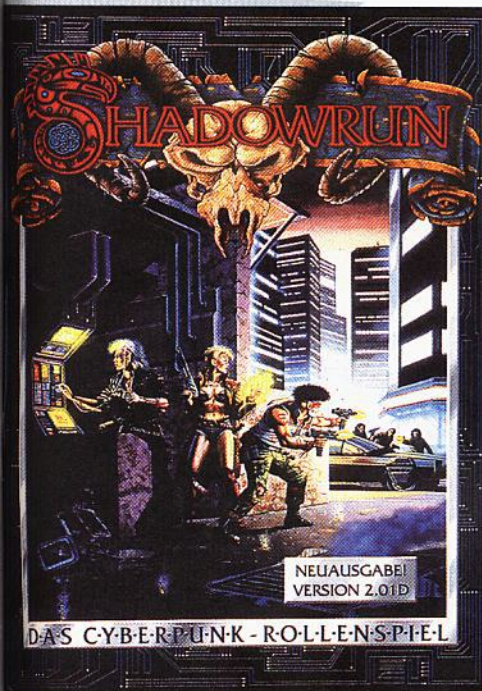
**Joker Verlag**  
„Stromausfall“  
Bretonischer Ring 2  
D-85630 Grasbrunn

## Mampf!

**Spielmaterial:** 38%  
**Spielregeln:** 71%  
**Spielreiz:** 80%  
**Besonderes:** Das ganze Game ist was Besonderes...  
**Schwierigkeit:** Für Anfänger  
**Preis:** ca. 27,— DM  
**Bezug:** Games In  
Karlstr. 43  
80333 München  
Tel.: 089/55 57 67

## Shadowrun 2

**Spielmaterial:** 82%  
**Spielregeln:** 79%  
**Spielreiz:** 84%  
**Besonderes:** Ein spezielles Kapitel regelt den Einsatz der Quellenbücher des Vorgängers.  
**Schwierigkeit:** Für Geübte  
**Preis:** ca. 65,— DM  
**Bezug:** Fantasy Productions  
Postfach 1416  
40674 Erkrath  
Tel.: 0211/924 22 45







Nach diversen Specials gibt's endlich mal wieder ein Coin Op pur — und zwar ein wortwörtlich durchschlagendes! Alle Street Fighter aufgepaßt, wir haben uns für Euch durch drei neue Konami-Automaten geprügelt und gleich noch den passenden Flipper abgecheckt...

## MYSTIC WARRIORS



Kaum ist die größte Platinen-Flaute vorbei, schon glüht der erste Bildschirm: Thematisch sind Konamis mysteriöse Krieger im fernen Osten angesiedelt, wo

ein finsterner Klan namens „Skull“ die Bevölkerung unterjocht. Weil das natürlich kein haltbarer Zustand ist, wählt man einen (bzw. zwei im Team-Modus) von fünf schlagkräftigen Ninjas, um mit ihm die überwiegend horizontal scrollenden Landschaften von den Schergen des Bösen zu befreien. Jeder der Kämpen hat individuelle Kampftechniken auf Lager und ist mit Säbel, Wurfmessern oder Shurikens ausgerüstet. Noch herber hauen die Bur-schen zu, wenn man sie mit Sammel-Icons hochpöppelt,

dazu gibt es allesvernichtende Smartbombs, Zusatzenergie und Extraleben.

Soweit also im Osten nix Neues, ein paar eigene Gedanken haben sich die Entwickler aber doch gemacht. So müssen sich unsere Helden etwa am Trageseil durch die Alpen hangeln oder per Ski ins Tal rasen, zur Entspannung darf auch mal ein Autokino in Schutt und Asche gelegt werden. Schade nur, daß die verschiedenen Feindformationen ein wenig mit Abwechslung geizen, auch Endgegner haben wir schon

imposantere gesehen. Was bleibt, ist solide Prügel-Action, die sich im wesentlichen durch ansehnliche Grafik und eine packende Geräuschkulisse vom Durchschnitt abhebt. Für einen echten Meilenstein war uns auch der Schwierigkeitsgrad ein paar Kilo zu leicht...



## COWBOYS OF MOOMESA



Na, vielleicht wird die Action ja lustiger, wenn man sie mit einer deftigen Prise Humor würzt? Zwar durchstreifen auch die Moomesa-Kuhhirten bloß wieder hori-

zontal scrollendes Gelände, um ihre Gegner per Fausthieb oder Ballermann ins Nirwana zu schicken, doch sind die Helden hier eigentlich gar keine — viel eher handelt es sich um ausgewachsene Wildwest-Ochsen, die nur durch eine kosmische Katastrophe in den Besitz von Feuerwaffen ge-

langt sind! Ein oder zwei Spieler dürfen sich aus einem Rindvieh-Quartett das bevorzugte Fell überstreifen und durch

Western-Szenarien pflügen, wo jede Menge anderer Tier-Mutanten auf ihre wohlverdiente Abreibung warten.

Da mag das Spielprinzip noch so abgedroschen sein, dank der witzigen Comic-Grafik mit den vielen originellen End- und Mittelgegnern kommt Laune auf: Mal wird ein Totengräber von Geiern durch die Lüfte getragen, während er munter mit Bomben um sich wirft, dann wieder läßt ein Taschenszocker sein tödliches

Kartenspiel über den Screen rotieren — hier ist einfach immer der Stier los! Auch das Gameplay ist nie um Einfälle verlegen, ein Kampf auf einer schaukelnden Saloon-Plattform steht ebenso an wie die Fahrt in der Kohlenlore (Indy läßt grüßen). Schön auch, daß eine Levelanwahl den Geldbeutel schon, bereits für ein paar Marker kann man die Wüste, eine Kleinstadt oder den Saloon besichtigen. Ob sich das lohnt? Auf alle Fälle, schon wegen der lustig

animierten Sprites, die hier vor knallbunten Grafik-Kulissen agieren und dabei die wildesten Sound-FX produzieren.





## MARTIAL CHAMPION



Das Prunkstück aus Konamis neuem Dreigestirn ist jedoch eindeutig diese Platine, selbst wenn sie aussieht wie ein dreister „Street Fighter“-Klon — das Teil spielt sich halt auch ähnlich grandios!

Und da gut geklaut bekanntlich besser ist als schlecht erfunden, darf der Spieler auch hier wahlweise gegen Computer-Recken oder einen menschlichen Zweitprügler antreten, wobei jeder die Auswahl zwischen zehn verschiedenen Bildschirm-Egos hat. Vom flotten Karateka über den muskulösen

Marine-Soldaten bis hin zum tonnenschweren Sumoringer sind alle Gewichtsklassen vertreten; selbstredend verfügt jeder Charakter über sein höchst eigenes Repertoire an Schlagfertigkeiten und

besonderen Specials wie etwa Feuerbällen.

Ehrensache, daß die Sträße auch hier stets im passenden Ambiente ausgetragen werden; je nach Teilnehmer gibt's also wunderschöne Tempel-, Pyramiden- oder Schlachtschiff-Hintergründe zu sehen bzw. die entsprechende Musikbegleitung zu hören. Bei alledem wissen gut platzierte 3D-Effekte ebenso zu beeindrucken wie die

großen und fein animierten Faustkämpfer. Die Szene am Kuchen sind jedoch die immer fairen Attacken der Gegner in Kombination mit einer ausgefeilten Steuerung, die viel Spielraum für individuelle Techniken läßt. Kurz und sehr gut, wer „Street Fighter II“ oder „Mortal Kombat“ bereits mit verbundenen Augen durchkloppt, der findet hier eine neue Herausforderung!



## STREET FIGHTER II — DER FLIPPER

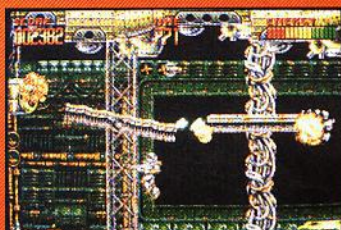


Nun aber zur eingangs versprochenen Kugelei. In der Tat hat Gottlieb hier einen extrem dicken Lizenzfisch an Land gezogen, denn immerhin zählt Capcoms Arcade-Original mit über 100.000 verkauften Exemplaren zu den erfolgreichsten Spielautomaten aller Zeiten; von den Computer- und Konsolenversionen ganz zu schweigen. Kein Wunder, daß sich die Designer für diese Kugel-Konvertierung einiges einfallen ließen, um den hochgesteckten Erwartungen gerecht zu werden: Ein Rundum-Rotor wuchtet den Ball in unbestimmte Richtung, ein Punch-Button beschert dem geübten Kugelschieber dicke Punktboni, und ähnlich wie beim Bildschirm-Original darf ein Autotrack mit punktgenauen Treffern bearbeitet werden. Rasante Achterbahnfahrten fehlen dabei ebenso wenig wie ein effektvolles LED-Display, und so können wir Euch diese Pinball-Maschine nur wärmstens ans Herz legen — zuschlagen und wohl fühlen! (rl)





# AB 24. SEPTEMBER ENDLICH WIEDER MONATLICH!



Der Urlaub ist vorüber, die Durststrecke überstanden und das Sommerloch gestopft: Ab der nächsten Ausgabe versorgt Euch der Joker wieder alle vier Wochen mit den aktuellsten Tests und Previews, irrtsten Specials, stärksten Interviews, feinsten Preisausschreiben und brauchbarsten Lösungshilfen dies- und jenseits des Spiralnebels!

Damit Ihr wißt, worauf Ihr Euch zu freuen habt, lüften wir hier bereits ein Zipfelchen des Nebelschleiers. So können sich Plattform-Freaks schon mal auf die Überhämmer **TURRICAN 3** und **PREHISTORIK 2** gefaßt machen, Simulanen sollten sich seelisch auf die PC-Konvertierungen **ATAC** und **DOGFIGHT** einstellen, und abenteuerlustige Strategen dürfen sich an **BURNTIME** die Finger verbrennen.

Besonders interessant dürfte die nächste Ausgabe aber für alle Freunde der neuen „Freundin“ werden, denn wir stellen nicht nur **SPEZIELLE 1200ER-VERSIONEN VON WING COMMANDER, DIGGERS UND SIM LIFE** vor, sondern beleuchten auch in einem großen Special **DIE ZUKUNFT DES A1200**. Außerdem wollen wir wissen: **WAS MACHT EIGENTLICH EPYX**, und habt Ihr eigentlich schon ein Abo? Dann hättet Ihr nämlich auch den Preisvorteil, die Prämie und die Teilnahmeberechtigung am Abo-Lotto und bräuchtet nicht pünktlich am 24. September zum Kiosk zu düsen...

## INSEKTENVERZEICHNIS

ABC Soft	31
AHS	28
Arktis	41
Bachter	24
Berger	37
Bits & Bytes	86
Blue Byte	69
Bomico	2
CPS Heidak	59
CT-Verlag	19,21
Donna Soft	6
Enterlay	49
Esser	65
Fun & Action	128
Funny	13
Geratz	9
Groß Electronic	113
Hamo	19
Intersoft	44
Joker Verlag	29,35,79,87,95
Joysoft	56
Judgment Day	69
Kapmann	67
Mallander	52,53
Media Points	112
Megasoft	64
Müller	80,81
Multimedia Soft	63
Neuroth	127
Ocean	2
Okay Soft	113
Ossowski	46,47
Pawlowski	73
Pfister	26
Pro Computer	17
Quicksoft	96
Schneider	27
Silmaris	25
Skyline	77
Soft Dreams	71
Soft & Sound	109
Softale	23
Software Discount	91
Traumfabrik	61
Turtle Soft	98
Versand 99	103
Versalia	33
Wial Versand	106
Poster:	Play Byte
Poster:	Joker Verlag

AHS  
Laden & Versand:  
Schlingasse 3-5  
61169 Friedberg  
Tel.: 06031/61950

Bachter Computersoftware  
Blücherstraße 24  
Postfach 1113

46397 Bocholt  
Tel.: 02871/183088

Bomico  
Am Südpark 12  
63451 Kelscherbach  
Tel.: 06107/76060

Frank Heidak  
Bürgerstraße 8-10  
50667 Köln  
Tel.: 0221/256983

Funny-Software  
Stuttgarter Straße 99  
70469 Stuttgart-Feuerbach  
Tel.: 0711/8568534

Galaxy  
Plinganserstraße 26  
81369 München  
Tel.: 089/7605151

Joysoft  
Gottesweg 157  
50939 Köln  
Tel.: 0221/4301047

Karosoft  
Postfach 404  
40704 Hilden  
Tel.: 02103/42088

Quicksoft  
Postfach 3865  
78027 Schweningen  
Tel.: 07720/31046

Royal Soft  
Winterstr. 43  
45481 Mülheim/Ruhr  
Tel.: 0208/480050

Rushware  
Bruchweg 128-132  
41564 Kaarz  
Tel.: 02131/6070

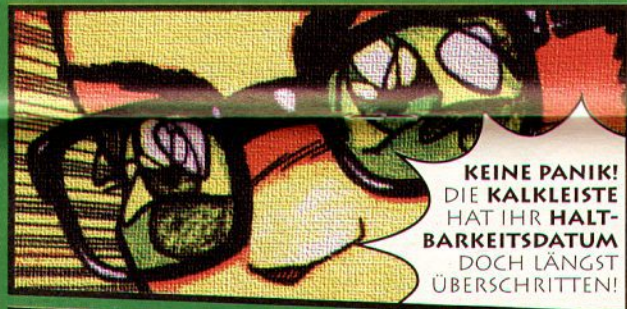
Wial Versand  
Liegitzstraße 13  
82194 Grobenzell  
Tel.: 08142/8273





# Yo! Joe!

# COMIC POSTER





GELD regiert die Welt ★ GELD regiert die Welt ★ GELD regiert die Welt  
e Welt ★ GELD regiert die Welt ★ GELD regiert die Welt

AA9598953K9

Deutsche Bundesbank  
*Währungszeichen*  
Frankfurt am Main  
1. August 1991



GELD regiert die Welt ★ GELD regiert die Welt ★ GELD regiert die Welt  
e Welt ★ GELD regiert die Welt ★ GELD regiert die Welt

